BRAVO SCREENFUN

Belgien: € 2,75 · Frankreich: € 3,35 · Griechenland: € 3,45 · Italien: € 3,55
Luxemburg: € 2,75 · Niederlande: € 2,55 · Portugal: € 3,10 · Slowenien: SIT 800
Spanien: € 3,55 (Kanarische Inseln: € 3,70)

Nr. 5 Mai 2002 Deutschland: € 2,35
Österreich: € 2,80 · Schweiz: sfr 4,80

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

SCREENFUN

Hol Dir das Riesenposter: 100 cm Lara!

Lara extralang: Poster im Großformat

TOMB RAIDER
The Angel of Darkness

3 MEGA POSTER

FIFA 2002

ISS 2
Spiel Dich zum Weltmeister!

Star Wars – Episode 2

Dragon Ball Z

Im Jedi-Fieber: Spiele • Film • Lösung

Star Wars

- Rogue Leader
- Jedi Knight 2
- Episode 2

Am 3. Mai geht's los!

Gamecube

Fakten • Spiele • Plus:

Resident Evil

Rambazamba auf der Ferieninsel

Die Sims Urlaub total

Durchgespielt: C&C Renegade • Angespielt: i-mode-Handy

4 194316 202350 05

Volksbanken Raiffeisenbanken

Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DZ BANK AG, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing

„Kingdom Hearts": Disney-Spaß auf der PS2. Ab Seite 8

ANGESPIELT

4 **DTM Race Driver**
Viel Speed, schöne Story: Dieser Raser soll fetzen!

6 **Resident Evil**
Überarbeiteter Kultklassiker für Gamecube-Grusel

8 **Kingdom Hearts**
Disney spielt mit „Final Fantasy" Helden

10 **Republic: The Revolution**
Eine Umwälzung im Strategiespiel-Genre?

13 **Wann kommt was?**
Spiele-Erscheinungstermine auf einen Blick

SPECIAL

14 **Der Nintendo Gamecube**
Zum Start am 3. Mai: Preise, Daten, Zubehör, Spiele

16 **GDA 2002: Das Treffen der cleveren Köpfe**
Ideen, Vorlieben und Pläne der Spielemacher

CHARTS

22 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

24 So bewertet BRAVO SCREENFUN
46 **Alfred Chicken**
40 **Conflict Zone (PS2, DC)**
60 **Crash Bandicoot XS**
48 **Cultures 2: Die Tore Asgards**
42 **Dark Age of Camelot**
44 **Dark Summit**
34 **Die Sims: Urlaub total**
26 **FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002**
32 **Freedom Force**
61 **Ice Age**
50 **ISS 2**
55 **Kessen II**
36 **Luigi's Mansion**
55 **Mad Maestro**
54 **Mr Moskeeto**
45 **Pro Rally 2002**
45 **RalliSport Challenge**
38 **Star Wars – Jedi Knight II: Jedi Outcast**
30 **Star Wars: Rogue Leader**
61 **Super Mario World: S. Mario Advance 2**
37 **Super Monkey Ball**
Award 28 **Virtua Fighter 4**
52 **Virtua Tennis (PC)**
56 **Warrior Kings**
37 **WaveRace: Blue Storm**
52 **WTA Tour Tennis**
58 **Weitere Spiele & Umsetzungen**
60 **Spiele für Game Boy Advance**
62 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld

= Titelthema

TRIX

66 **Star Wars: Jedi Knight II** Komplettlösung (Teil 1)
72 **Cheats für PC-Spiele**
74 **C&C: Renegade** Komplettlösung
80 **Trickstyle** Durchgespielt (Teil 2)
82 **Cheats für Playstation-2-Spiele**
84 **Devil May Cry** Komplettlösung
90 **Cheats für GBA-Spiele**

HARDWARE

93 **Know-how**
So funktioniert ein Tintenstrahldrucker

94 **Im Vergleichstest: 6 Tintenstrahldrucker**
Farbspritzer-Duelle: Geräte von 80 bis 130 Euro

98 **Schöner drucken**
Papier und Patronen. Tipps, Tricks, Preisvergleich

100 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

SOFTWARE

104 **Genial einfach: Bilder des Grauens**
Fotos faken mit Fantasie & „Paint Shop Pro"

HANDY

106 **i-mode bringt Fun und Farbe**
Alle Infos über den trendy Internetservice fürs Handy

108 **Handy-News**
Java-Handys und -Spiele, Alcatel OT 311, Nokia 3510,...

INTERNET

110 **Erste Hilfe gegen Dialer**
Blocke fiese 0190er-Nummern beim Surfen ab!

112 **Surftipps und Eure Internet-Charts**

KINO/TV

114 **Star Wars: Angriff der Klonkrieger**
Heiße News zu Episode II – ab 16. Mai im Kino

116 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

118 **Heimkino: Topaktuell auf DVD & Video**

122 **TV-Highlights** im April/Mai

Kaneda zeigt Dir, wo's lang geht – zu den wichtigsten Animefilmen. Seite 120

SPECIAL

102 **Lego-Wettbewerb**
SCREENFUN-Leser siegt mit seinem „Clobot"

120 **Japan-Special in vier starken Teilen**
Teil 2: Anime im XXL-Format. Kult & Neues im Kino

RUBRIKEN

18 **News** Infos & Trends in aller Kürze
109 **Impressum**
124 **Fun** Witze, Rätsel, Comics
126 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**
128 **Vorschau**
130 **Gewinne satt:** Der SCREENFUN-Jackpot

ANGESPIELT PC XBOX PS2

DTM RACE DRIVER™

Liebe, Hass und heiße Reifen: Bei den „Deutschen Tourenwagen Masters“ kochen die Emotionen blitzschnell hoch!

Schickes Schleudertrauma

Waghalsige Fahrmanöver hinterlassen famose Spuren auf der Strecke (PS2)

Zu viel Gas – und Deine Reifen lösen sich in ihre rauchenden Bestandteile auf! (PS2)

Vollcrash an der Leitplanke: Dein Bolide kommt mit gerissener Aufhängung zum Stehen

Schöner Blechschaden

1. *Die Fahrzeuge bestehen aus bis zu 5000 grafischen Elementen...*

2. *...die einzeln ihren Geist aufgeben. Beim Mini klappert die Fronthaube...*

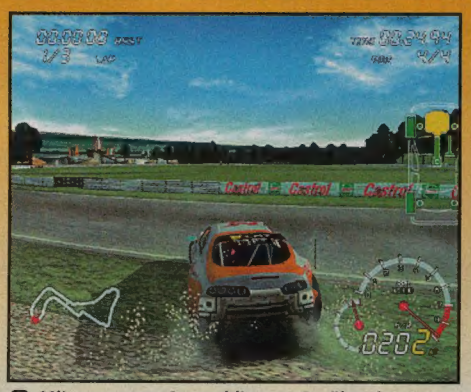
3. *...der Tuscan wickelt sich formschön um die Seitenbegrenzung...*

4. *...und der Mercedes CLK bleibt mit geplatztem Reifen liegen (alle PC)*

Charmantes Fahrerfeld

1. *Durchdrehen trotz Traktionskontrolle: Mit qualmenden Slicks brettert Dein Toyota Supra vom Start weg (PC)*

2. *Schon auf der ersten Geraden attackiert einer der cleveren Computergegner Deinen Wagen (PC)*



3. *Mit verzogener Spur schlingerst Du über den Kurs. Grüß' das Fahrerfeld von hinten! (PC)*

INFO

Deutsche Tourenwagen Masters

Der Abt Audi TT-R gibt Gummi (PC)

Der Zeitplan

Die „Deutschen Tourenwagen Masters" starten an zehn Rennwochenenden zwischen April und Oktober. **Los geht's auf dem Hockenheimring am 21. April.** Am 5. Mai steht ein Rennen im belgischen Zolder auf dem Programm, am 19. Mai beehrt der Rennzirkus den englischen Donington Park. Es folgen in zweiwöchentlichen Abständen Rennen auf sieben weiteren europäischen Strecken. Im TV kannst Du bei ARD und ZDF am Spektakel teilhaben.

Machen wir uns nix vor: Die Formel 1 ist in Deutschland der große Publikumsmagnet – und dabei geht's bei den Rennen oft gar nicht so spektakulär zu. Meist siegt das Team mit dem besten Boxenmanagement, den stabileren Reifen oder dem stärkeren Motor. Asse wie Schumi glänzen in ein, zwei Überholmanövern, doch viel vom Rest ist routiniertes Runden drehen. Bei der in diesem Jahr neu aufgelegten Deutsche-Tourenwagen-Meisterschaft geht's ruppiger zur Sache. Gleich starke Boliden sorgen für ständige Positionswechsel, waghalsige Rempler und böse Kratzer im Lack.

Auch im offiziellen Spiel zur Rennserie werden wohl die Fetzen fliegen. Rennspiel-Profi Codemasters hat sich für den „DTM Race Driver" einiges vorgenommen: **Die 42 Tourenwagen im Spiel bestehen jeweils aus über 5000 Polygonen!** Ein ausgefeiltes Schadensmodell soll bei den unvermeidlichen Remplern für spektakuläre Zerlege-Optik sorgen.

Spiel mit Story: Boxenluder Melanie muss sich zwischen den Fahrern Ryan (r.) und Nick entscheiden

Zwischen den Rennen löchern vorwitzige Reporter den Fahrer Ryan McKane (PC)

Beulen im Boliden werden sich direkt auf die Fahreigenschaften Deiner Kiste auswirken. Ein Rempler zu viel, und der Wagen hält keine Spur. Auch im Spieldesign schlägt Codemasters neue Wege ein: Stumpfes Runden kloppen soll der Vergangenheit angehören – der „DTM Race Driver" erzählt eine Geschichte. **Du bastelst an der Karriere des Nachwuchstalents Ryan McKane und erlebst mit ihm alle Höhen und Tiefen eines Fahrerlebens.** Rivalitäten mit Teamkollegen, gerissene Manager, aufdringliche Reporter und anhängliche Boxenluder – in schicken Zwischensequenzen entfaltet sich der spannende Alltag Deines Helden.

Natürlich wird auch renntechnisch einiges geboten: Neben der „Deutschen Tourenwagen Masters" fährst Du in der britischen „TOCA Tour" und in der noch jungen „AVESCO V8 Supercars"-Serie. **Insgesamt werden 13 Meisterschaften und 38 Originalstrecken zur Auswahl stehen. Der Rennzirkus macht in Europa, Nord- und Südamerika, Australien und Asien Station.**

Eine neu entwickelte 3D-Engine soll für punktgenauen Realismus sorgen. Verschiedene Kameraperspektiven und ein ansehnlicher Replay-Modus liefern den Totaldurchblick fürs Auge. Eine knarzige Soundkulisse mit original Motorgeräuschen rundet das viel versprechende Rennspiel ab. Die PC- und Playstation-2-Versionen erscheinen im Juni, die Xbox-Version rollt etwas später im Jahr über die Ziellinie.

PC	XBOX	PS2	D
DTM Race Driver			
Rennspiel			
Start: Juni 2002			
Codemasters	geplant für 1-4 Spieler		
Flotter Renner mit kinotauglicher Hintergrundstory. Codemasters' PS-Brummer könnte es bringen!			

Text: Volker Weitz

Männer haben's schwerer: Kollegin Jill darf den praktischen Dietrich schwingen, Chris Redfield (r.) anfangs nur ein Messer

Um die Villa wuchs auf dem Gamecube ein Wald, Äste und Blätter schwingen im Wind. Klar, Vorsicht: Auch im Unterholz lauern Zombies

Mit Panzerfaust und Köpfchen

1. Mit der Handkurbel lässt Du in den Katakomben eine Brücke herab und...

2. ...kämpfst im nächsten Gewölbe mit einer haarigen Riesenspinne. Du zerschneidest...

RESIDENT EVIL

Wüst: Die „Crimson Head"-Zombies sind neu und jagen Deine Helden im Dauerlauf durch das Gemäuer

Untote leben länger: Seit Mitte der 90er-Jahre gilt „Resident Evil" als das gelungenste aller Horrorspiele. Millionen Fans schwören auf den Mix aus Action-Adventure und gruseliger Zombie-Thematik. Bevor Hersteller Capcom eine brandneue Episode aus dem Ärmel schüttelt (siehe Info-Kasten), wird der erste Teil neu aufgelegt: **Exklusiv für den Gamecube spendiert Capcom dem Kultspiel neue Monster, Räume und eine Grafik, die in dieser Form noch kein „Resident Evil" bot.**

Wie das Playstation-Original beginnt auch der Gamecube-Albtraum in den Wäldern von Raccoon City, wo Bio-Mutanten durchs Unterholz kriechen. Als Jill Valentine oder Chris Redfield, beide Mitglieder der Kampftruppe S.T.A.R.S., flüchtest Du vor missgebildeten Hunden in ein verlassenes Herrenhaus. Das Tor schließt sich – doch Deine Helden befinden sich nicht in Sicherheit, sondern im Vorhof zur Hölle!

Nach und nach verschwinden die Kollegen – und Nervenstärke sollte sich einstellen! Denn es folgen verdächtige Pfützen und die erschütternde Begegnung mit Leblosen. In der Villa ist Dein Held auf sich allein gestellt: Die Teamkollegen Albert Wesker und Barry Burton lassen sich nur noch selten, in hastigen Sequenzen, blicken. Stattdessen erheben sich Untote, um Hand an die Helden zu legen.

Kann Jill, kann Chris dem Haus der Toten mit heiler Haut entkommen? Mehrmals führt Dich die renovierte Villa in die Irre: **Im Vergleich zum Playstation-Grundriss ist der Dachboden auf dem Gamecube ausgebaut, eine Gruft mit Altar entstand neu.** Auch bekannte Marschrouten hat Capcom geändert: Über einen Balkon gelangst Du in den Speisesaal, zum hinteren Gebäudeflügel geht's über den Friedhof.

Überall lauern unglückliche Kreaturen, Zombies, die ihre Kreise immer enger ziehen, und Echsenwesen, die aus dem Sprung ihre Klauen in den Gegner schlagen wollen. Sei außerdem auf neue Supermonster gefasst, wie eine verwachsene Kreatur, die in der Waldhütte mit rostigen Ketten rasselt. Gegen das Grauen wehren sich die S.T.A.R.S.-Mitglieder anfangs mit Pistole und Messer, später finden sie Schrotflinte, Granatwerfer und Magnum. Erstmals kommen im Nahkampf Dolche zum Einsatz – die Duellszenen sind nichts für schwache Nerven!

Die meisten Türen sind verschlossen und lassen sich nur mit Schlüssel oder

Im Keller wartet ein Supermonster, das allen Angriffen standhält und Jill mit zwei Schlägen ausknockt

3. ...ihre Fäden, legst eine Tür frei und betrittst die Grotte dahinter...

4. ...in der Du ein Rätsel löst. Belohnung: Batterien für den Fahrstuhl

„Resident Evil": Aus Alt mach Neu

Playstation

Kahl und öd: Die Eingangshalle sieht aus wie ein Wartezimmer. Animationen? Fehlanzeige

Comic-Look statt Licht-Realismus: Das große Speisezimmer ist übertrieben ausgeleuchtet

Sackgasse: Ein toter Teamkollege liegt dekorativ vorm Sofa – einen Ausgang gibt's nicht

Gamecube

Beim Cube dagegen verschnörkelte Kronleuchter und feine Spiegelungen auf dem Marmorboden

Lüster und Kerzen werfen Licht und Schatten an die Wände. Blitze leuchten durch die Fenster

Jetzt zucken im gleichen Raum Blitze durch die Scheiben, links führt ein Gang in neue Räume

Entzücktes Entsetzen auf Gamecube: Das exklusive „Resident Evil"-Remake schockt mit Gruseleffekten, filmreifer Kulisse und veränderter Architektur.

Geheimschalter öffnen: Du legst ein Amulett in eine Mulde über dem Kamin, schon rutscht die Standuhr polternd zur Seite. Auf dem Boden glitzert ein Schlüssel – womöglich passt er in die Tür zum Dachboden...

Die bekannte Playstation-Architektur hat Capcom durch mehr Details, 16 Millionen Farben und einzigartige Lichteffekte veredelt: **Blitze, schwankende Lampen, rotierende Ventilatoren erzeugen realistische, unheimliche Licht-Schatten-Spiele auf Möbeln und in Ecken. Jill und Chris sind detaillierter als jeder „Dead or Alive"-Held: Man erkennt Gürtelschnallen, Haarsträhnen und selbst die Zeiger der Armbanduhr.** Außerdem wurde die ehemals starre Kulisse animiert: Wasser tröpfelt durch Felsspalten, in der Gruft wabert Bodennebel, draußen drehen sich Mühlräder quietschend im Wind.

Die verbesserte Lichtsimulation wirkt sich auch auf die Puzzles aus. Auf der Playstation wurden Bilder nach ihrem Alter sortiert, jetzt muss man sie mit verschiedenen Farben beleuchten. In Notizen findest Du Codes und Tipps, die den Schleier über dem Geheimnis von Raccoon City lüften.

Verbessert wurde auch die Karte: Hast Du alle Rätsel eines Raums gelöst, blinkt die Region auf der Karte grün. Unerforschte Gebiete sind dagegen braun markiert.

Auch die Schockmomente treibt Capcom auf die Spitze, denn erstmals können Zombies Deinen Helden in neue Räume folgen. Beim Verlassen des Waschraums springt plötzlich die Tür auf, ein Untoter taumelt herein. Wenn Du die verfallene Hütte auf dem Friedhof untersuchst, hörst Du Scheppern – auch im Nebengebäude bleiben Deine Helden nicht lang allein.

So setzt „Resident Evil" mit noch nie gesehenen Lichteffekten und neuen Animationen auf dem Gamecube grafische Maßstäbe. **Geänderte Marschrouten und frische Puzzles machen den Kultklassiker auch für Kenner des Originals interessant. Dieses Remake kann selbst abgebrühte Survival-Profis das Fürchten lehren!**

NGC | J/D

Resident Evil

Action-Adventure

Start: Sommer 2002

Capcom | geplant für 1 Spieler

Hartgesotten: Die verbesserte Neuauflage des Survival-Abenteuers räumt mit der bunten Nintendo-Welt auf!

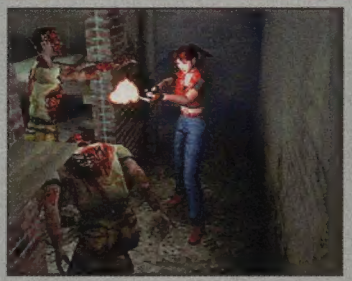
Echt untot: Auf dem NGC erheben sich vernichtete Zombies erneut

INFO

Das Wiederaufleben des Horror-Adventures

Laut Hersteller Capcom sollen kommende „RE"-Spiele exklusiv für Nintendos Gamecube (NGC) erscheinen, neben Umsetzungen der Nachfolger und „Code: Veronica". Zu den neuen Episoden: **„Resident Evil Zero"** beleuchtet die Ereignisse vor „RE" und wird zum Jahreswechsel fertig, 2003 geht's mit **„Resident Evil 4"** weiter.

Playstation-Fans müssen nicht verzweifeln: Für sie kommt **„Resident Evil Online"**, ein Internet-Gefecht in den Straßen von Raccoon City. Außerdem sind Capcoms Exklusiv-Ankündigungen nicht ganz fest in Stein gemeißelt: Auch „Code: Veronica" sollte nur für Dreamcast erscheinen, wurde dann aber auch für die PS2 umgesetzt.



Alle „RE"-Episoden werden für den NGC umgesetzt. Im Bild: „Code: Veronica"

Text: Frank Michaelis

KINGDOM HEARTS

Disney trifft auf „Final Fantasy", Cartoon-Action auf Rollenspiel: Square lädt ein ins Magische Königreich!

Die Herzlosen – hier ein besonders großes Exemplar – greifen das Disney-Königreich an

Typisch Action-Adventure: Kleine Geschicklichkeitseinlagen und die Suche nach versteckten Räumen oder Gegenständen sorgen für jede Menge Abwechslung

Traum-Trio: Sora sucht mit Magier Donald und Gardist Goofy nach dem verschwundenen König Mickey Maus

Elefantastisch: Dumbo greift an

1. Wie in einem Rollenspiel beschwört Sora eine Spezialattacke...

2. ...woraufhin – plopp! – der fliegende Riesenohr-Elefant Dumbo erscheint

3. Der Dickhäuter lässt sich sogar als Reittier benutzen und attackiert...

4. ...mit superlangem Rüssel und viel Wasser die Schattenwesen

Frauenhaue – zum Glück nur Training

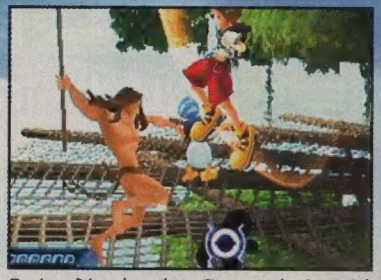
1. Sora übt sich auf der Schicksalsinsel im Schwertkampf. Sparringspartner...

2. ...ist Selphie, das süße „Final Fantasy"-Mädchen mit dem mächtigen Bums!

3. Da hilft auch kein Hundeblick: Selphie hat Sora ziemlich weh getan...

Bist du der Torwächter? Dieser dicke Feind wird mit einem feurigen Hieb attackiert

Daisy und Minnie schieben Panik: König Mickey ist verloren gegangen



Du Jane? Lendenschurz Tarzan schwingt sich ebenfalls gegen die Herzlosen ins Gefecht

Den triffst Du auch auf der Schicksalsinsel: Wakka ist in „FF X" ein prima Blitzballspieler und taffer Held

Disney und Square versprechen das Beste aus beiden Welten: „Kingdom Hearts" auf der PS2 produzieren sie gemeinsam. Die US-Zeichentrick-Künstler liefern Helden und Welten, während sich die japanischen „Final Fantasy"-Erfinder um Programmierung, Design und weitere Figuren kümmern. In Fernost gibt's den gewagten Mix seit März, im Herbst soll er hier erscheinen.

Der neu erfundene Held Sora führt ein traumhaftes Leben auf der Schicksalsinsel – Kokusnüsse plumpsen von Palmen, in der Lagune tummeln sich Fische. Soras Freundeskreis umfasst prominente Square-Helden: Schwertkampf trainiert er mit Tidus, abends bringt ihm Wakka Blitzball bei. Doch sind die Stars aus „Final Fantasy X" noch keine ausgewachsenen Helden – in „Kingdom Hearts" erlebst Du ihre Jugendsünden mit.

Durch ein Dimensionstor purzelt die Clique in das Magische Königreich. Dort treffen sie auf schnatternde Zeichentrick-Helden. Im Team mit Hofzauberer Donald und Gardist Goofy erleben Sora und Co. eine turbulente Reise durch die Disney-Filmwelt: Vom Wunderland (wo sie Alice vor der Herzkönigin retten) geht's in Tarzans Urwald, zu Peter Pan und Kapitän Hook sowie in Aladins Märchenreich und nach Atlantis.

In jedem Level warten Überraschungen und Gags aus dem Kino. „Final Fantasy"-Kenner freuen sich auf amüsante Details: Ein arroganter Jüngling entpuppt sich als Squall Leonheart („FF VIII"), Ausrüstung kaufen Helden bei Dauerrenner Cid.

Das Staraufgebot wurde mit einem pfiffigen Spielprinzip verknüpft: „Kingdom Hearts" ist kein Rollenspiel, sondern ein Action-Adventure à la „Zelda 64". Sora kann jeden Winkel erkunden, schwimmen, Bäume erklettern und drei Meter hoch springen.

Die japanische Version macht Laune: Schattige Trampelpfade, geheime Höhlen und hoch gelegene Schatztruhen laden zum Stöbern und Klettern ein. Auch die Kämpfe gegen böse Schatten verlaufen schwungvoll und bremsen die Reise nicht aus: Statt Rundentaktik in engen Arenen erwarten Dich hitzige Verfolgungsjagden, Kampfsprünge und Rundum-Combos. Sterne, Funken und heilende Zauberbälle fliegen Deinen Freunden dabei in Echtzeit um die Ohren.

Wie in „Final Fantasy" sammeln die Helden Erfahrungspunkte – jeder Levelaufstieg stärkt sie. Die wichtigsten verfügbaren Gegenstände und Talente sind während der Action als Mini-Menü eingeblendet.

Die japanische Sprache verbirgt noch etliche Story-Feinheiten (die deutsche Übersetzung ist in Arbeit). Doch eines ist bereits offensichtlich: „Kingdom Hearts" wird kein fader Promi-Niedlich-Aufguss, sondern ein ganz neues, freches Square-Spielvergnügen, das Action- und Rollenspiel vereint.

PS2 | J/D

Kingdom Hearts

Action-Adventure

Start: Ende 2002

Squaresoft/Disney | geplant für 1 Spieler

Ihre Kindheit verbringen „Final Fantasy"-Helden im Disney-Land: Freu Dich auf ein 3D-Märchen mit Witz und Pfiff

Helden-Galerie

Held **Sora** ist 14 und wurde von Disney und Square gemeinsam erfunden

Riku ist ein Jahr älter als sein bester Kumpel und entsprechend cooler als Sora

Die süße **Kairi** kam erst jüngst auf die Insel. Rette die Kleine vor den Schatten!

Hofzauberer **Donald Duck** soll dem bedrohten Königreich die Rettung bringen

Als Hauptmann der Wache ist **Goofy** dabei. Waffen kann er gar nicht leiden

In König Mickeys Abwesenheit schwingt **Minnie Maus** das Zepter

Auch **Daisy Duck** flaniert bei Hof. Man munkelt von einer heißen Liebe zu Donald...

Mit seiner guten Spürnase ist Hofhund **Pluto** den Helden eine wertvolle Hilfe

Noch ein vorlautes Gör: **Selphie** war vor vier Jahren eine Mitstreiterin in „FF VIII"

Wakka trainiert bereits für seine Blitzball-Karriere, die er in „FF X" vollendet

Tidus, der Star aus „FF X", ist schon als Kind für seinen starken Schlag berüchtigt

Text: Winnie Forster, Knut Gollert

Das Stadion hat in jeder Stadt eine besondere Bedeutung, denn es zieht Menschenmassen an

Politikverdrossen? Denkste! Als kleiner Revoluzzer stürzt Du den bösen Diktator eines Ostblock-Staats!

Die Macht von Presse und TV ist auch in „Republic" immens. Nutze sie!

REPUBLIC

THE REVOLUTION

Retro-Charme: Autos und Architektur stammen aus der Zeit um 1950

Blick von der Basilika: Auch im Bund mit religiöser Macht kannst Du siegen

Die Revolution spielt sich auf der Straße ab. Häuser können nicht betreten werden

Politik ist ein schmutziges Geschäft. Politik interessiert nicht. Politik macht keinen Spaß... es sei denn, Politik wird spannend, fordernd und vor allem eines: spielbar! Die Londoner Elixir Studios haben sich das fast Unmögliche zur Aufgabe gemacht. In „Republic: The Revolution" musst Du Dich an die Spitze eines Ostblock-Staats setzen – mit allen Mitteln.

Das Spiel steckt Dich in die Haut eines selbstgebauten Revolutionärs. Im fiktiven Land Novistrana Mitte des 20. Jahrhunderts willst Du den ebenfalls erdachten Diktator Karasov stürzen. Dazu baust Du Dir aber keine Armee, nimmst keine Basis ein und schießt Dir auch nicht den Weg an die Spitze der Regierung frei. In „Republic" geht alles viel subtiler und intelligenter zu – aber nicht minder gefährlich.

Als ein Nichts beginnst Du Deine Revolutionärslaufbahn in einem kleinen Ort. Hier gilt es die Einwohner (aufgeteilt in Arbeiterklasse, Mittelschicht und Wohlhabende) von Deiner Sache zu überzeugen. Also von der unbedingten Notwendigkeit, Präsident Karasov zu stürzen.

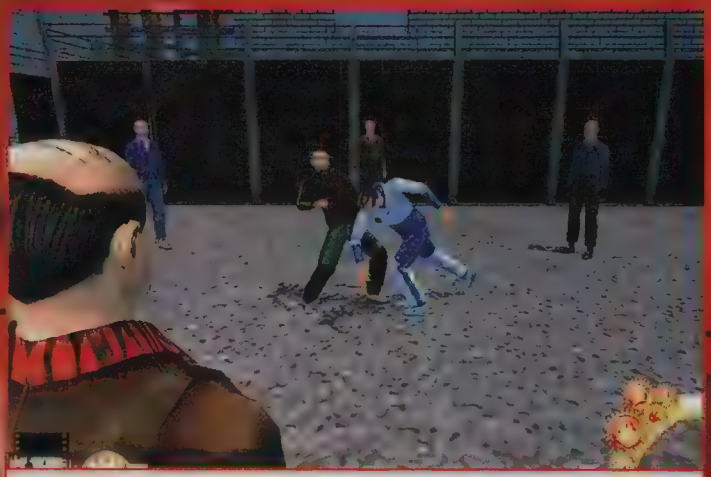
Hast Du Deine rebellische Aufgabe in der Kleinstadt erledigt, ziehst Du in eine größere Stadt um, in der mehrere Distrikte aufgewiegelt werden wollen. Zum Schluss wartet als ultimative Herausforderung die Hauptstadt.

Im Spiel verfügst Du über vier Arten von unterschiedlichen Aktionen. Charakter-Aktionen beziehen sich auf Einzelpersonen (Überzeugung, Bestechung, Drohung und so weiter), Massen-Aktionen entsprechend auf ganze Menschengruppen (Versammlungen, Demonstrationen, Aufstände). Wertvolle Fakten sammelst Du mit Informations-Aktionen, und mit Set-Up-Aktionen gründest Du eigene Zellen.

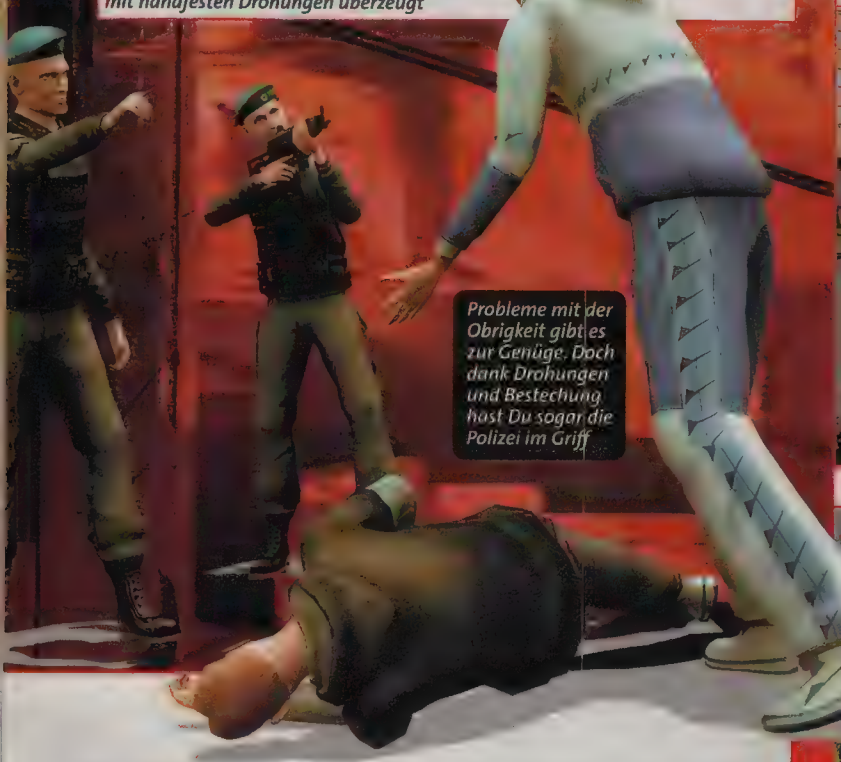
Ein gutes Beispiel dafür ist der „Boxing Club". Wie im Film „Fight Club" treffen sich dort Gleichgesinnte und bilden mit der Zeit eine eingeschworene Gesellschaft. Diese Zellen laden sich mit der Zeit auf und ermöglichen dann Spezialaktionen wie Volksaufstände.

Insgesamt soll es über 150 Aktionen geben, von einfachen Bedrohungen bis zu groß angelegten Sabotageakten. Alle haben zum Ziel, die Bevölkerung von Deiner Sache zu überzeugen und Deinen Einflussbereich schnellstmöglich zu vergrößern. Da jede dieser Taten ganz verschiedene Auswirkungen hat, könnte „Republic" Gefahr laufen, ver-

Eine Aktion in Aktion: Hier wird ein Charakter mit handfesten Drohungen überzeugt



Jetzt gibt's Haue! Im „Boxing Club" prügeln sich die Akteure aus reiner Freude



Probleme mit der Obrigkeit gibt es zur Genüge. Doch dank Drohungen und Bestechung hast Du sogar die Polizei im Griff

Verspielt detailliert: Unter Bäumen wachsen filigran gezeichnete Blümelein

Imposante Grafik: Jeder Baum hat Blätter, jedes Blatt einen Schatten

wirrend komplex und unübersichtlich zu werden. Dies wollen die Entwickler natürlich vermeiden: Stets vorhandene Mini-Missionen und Ziele führen den Spieler auf einer klaren Linie entlang. Es soll immer klar sein, was als Nächstes zu tun ist und wohin die Aktionen führen. Um das aufmüpfige Unterfangen anspruchsvoller zu gestalten, gibt es bis zu 16 andere Rebellengruppen, die mit Dir um den Sieg buhlen.

Als Haupt-Akteur ist natürlich Dein Charakter immer zur Stelle. Allerdings kommst Du im Spiel nicht umhin, direkte Mitstreiter für Deine Sache zu überzeugen. Maximal acht Figuren lassen sich steuern, wobei jede besondere Fähigkeiten und Eigenschaften besitzt. Die Bandbreite reicht von Armeegenerälen über einen Erzbischof bis hin zum Filmstar.

Technisch beruht „Republic" auf einer außergewöhnlichen 3D-Maschinerie, die es gestattet, riesige Städte sehr detailliert darzustellen. Aus der Vogelperspektive kannst Du einerseits Hunderte Häuser bewundern, andererseits aber auch stufenlos auf einen Balkon zoomen und dort die Blümchen und deren Schatten bewundern.

Die Arbeiten an der Grafikengine sind so gut wie beendet. Auch die Künstliche Intelligenz funktioniert schon wunderbar. In den verbleibenden sechs Monaten bis zur Fertigstellung arbeiten die Londoner Entwickler mit Hochdruck an der Umsetzung der Spielelemente. Noch auf der To-do-Liste stehen die Aktionen, ihr Zusammenspiel und ihre Auswirkungen.

Ob das ehrgeizige Projekt funktioniert und wie sich „Republic" im Endeffekt spielen wird, lässt sich noch nicht einschätzen. Das Potenzial des Spiels ist aber groß und das Konzept eines der interessantesten der letzten Jahre.

E/D

Republic: The Revolution

Strategiespiel

Start: Oktober 2002

Elixir Studios/Eidos | geplant für 1 Spieler

Riesengroß, anspruchsvoll und schon schön: Wenn dieses Spiel funktioniert, könnte es das Genre revolutionieren

INFO

Steckbrief Demis Hassabis

Der kluge Kopf hinter „Republic: The Revolution" heißt Demis Hassabis, ist 25 Jahre alt und hat einen Cambridge-Abschluss in Computer-Wissenschaften. Schon als Kind sorgte der Londoner für Aufsehen, als er mit 12 Jahren weltbester Schachspieler seiner Altersklasse wurde.

Bereits mit 16 Jahren entwarf Demis bei Bullfrog Computerspiele und stellte 1994 mit Peter Molyneux **„Theme Park"** fertig. Bis 1998 arbeitete er an **„Black & White"** mit, dort war er für die Künstliche Intelligenz der Kreaturen verantwortlich. Im gleichen Jahr gründete er in London sein eigenes Entwicklungsstudio Elixir und arbeitet seitdem an **„Republic"**.

Da lacht er: Demis Hassabis fing bereits mit 16 bei der Spielefirma Bullfrog an

Text: Knut Gollert

BDFL Manager 2002

JETZT DARFST DU TÄGLICH RAN!

PlayStation 2

"Ihr – könnt – nach – Hause fahr'n, ihr könnt nach Hause fahr'n..."

Genau, denn da gibt's ab sofort den BDFL Manager 2002 für die PS2. Mit komplett überarbeiteter Oberfläche für noch leichtere Bedienbarkeit. Neu: Erstmals werden alle europäischen Ligen gemanagt. 17.000 Spieler aus über 700 Clubs! Da heißt's clever kaufen, verkaufen und ausleihen. Dann in extrem realistischen 3D-Matches dem Schlusspfiff entgegenzittern. Natürlich wieder mit exklusivem Kommentar von Paul Breitner! Holt Euch den packendsten Neuzugang aus der erfolgreichen BDFL-Serie!

Codemasters

GENIUS AT PLAY

www.codemasters.com

Wann kommt was?

Auf einen Blick: Die wichtigsten Neuerscheinungen der kommenden drei Monate für PC, Konsole und Handheld!

Mai 2002

Britney's Dance Beat — PC PS2 GBA
THQ — Musikspiel

Der Verkehrsgigant — PS
JoWood — Simulation

Die Hard: Nakatomi Plaza — PS2
Vivendi Universal — 3D-Shooter

Donald Duck Quack Attack — NGC
Ubi Soft — Jump&Run

Driven — NGC
Ubi Soft — Rennspiel

Dungeon Siege — PC
Gas Powered Games/Microsoft — Action-Adventure

Everblue — PS2
Capcom/EA Games — Action-Adventure

Final Fantasy X — PS2
Squaresoft/Sony — Rollenspiel

Frogger's Adventures — PS2
Konami — Jump&Run

Gitaroo Man — PS2
Koei/THQ — Musikspiel

GTA III — PC
Rockstar/Take 2 — Actionspiel

Might & Magic 9 — PC
Infogrames — Rollenspiel

Monster Jam Maximum Destruction — PS2
Ubi Soft — Rennspiel

NBA Courtside 2002 — NGC
Nintendo — Sportspiel

Need for Speed: Hot Pursuit 2 — PS2
EA Games — Rennspiel

New Legends — Xbox
THQ — Action-Adventure

RedCart Soccer — Xbox PS2 NGC
Midway/Konami — Sportspiel

Stuntman — PS2
Reflections/Infogrames — Rennspiel

Super Smash Bros. Melee — NGC
Nintendo — Fightspiel

Tactical Ops — PC
Infogrames — Strategiespiel

Taz Wanted — PC Xbox PS2
Infogrames — Jump&Run

Juni 2002

4x4 Evolution 2 — Xbox
Take 2 — Rennspiel

Age of Wonders 2 — PC
Take 2 — Strategiespiel

Arx Fatalis — PC
Fishtank — Rollenspiel

DTM Race Driver — PC PS2
Codemasters — Rennspiel

Enclave — Xbox
Starbreeze Studios/SWING — Action-Adventure

Heilig's Blechle! Mit Infogrames' „Stuntman" fährst Du im Mai alle Verkehrsregeln über den Haufen

Ganz schön hart, das Leben eines asiatischen Kämpfers in „New Legends" von Infogrames

Im Rollenspiel „The Elder Scrolls III: Morrowind" klappern im Juni die morschen Knochen

Heiße Action in der Arktis: Im 3D-Shooter „The Thing" wird im Juli zur Alien-Hatz geblasen

Abgeschossen: In „Toxic Grind" bist Du mit Deinem BMX-Rad an ungewöhnlichen Orten unterwegs

Fila: World Tour Tennis — Xbox
THQ — Sportspiel

Formel Eins 2002 — PS2 PS
Sony — Rennspiel

Gauntlet: Dark Legacy — Xbox NGC
Midway/Konami — Action-Adventure

Grand Prix 4 — PC
Infogrames — Rennspiel

Industriegigant 2 — PC
JoWood — Simulation

Legend of Alon D'ar — PS2
Ubi Soft — Rollenspiel

Lords of the Rising Sun — PC
Blackstar — Strategiespiel

Master of Orion 3 — PC
Infogrames — Strategiespiel

Neverwinter Nights — PC
Bioware/Infogrames — Rollenspiel

Peter Pan — PS2 PS
Disney/Sony — Jump&Run

Pikmin — NGC
Nintendo — Strategiespiel

Port Royale — PC
Ascaron — Simulation

Spiderman: The Movie — PC Xbox PS2 NGC
Activision — Action-Adventure

Spy Hunter — Xbox NGC
Midway/Konami — Actionspiel

Sudden Strike 2 — PC
CDV — Strategiespiel

Test Drive Overdrive — Xbox PS2
Infogrames — Rennspiel

The Elder Scrolls III: Morrowind — PC Xbox
Bethesda/Ubi Soft — Rollenspiel

Tour de France — PS2
Konami — Sportspiel

Ultimate Fighting Championship Throwdown — PS2
Ubi Soft — Fightspiel

Unreal 2 — PC
Infogrames — 3D-Shooter

Villeneuve Racing — PS2
Ubi Soft — Rennspiel

WarCraft 3 — PC
Blizzard — Strategiespiel

Wings — PC
Blackstar — Simulation

Juli 2002

Dancing Stage Konamix — PS
Konami — Tanzspiel

Mafia — PC
Take 2 — Action-Adventure

The Thing — PC
Vivendi Universal — 3D-Shooter

Toxic Grind — Xbox NGC
THQ — Sportspiel

Text: Volker Weitz

Spielspaß im Quartett: Dank eingebauter Gameports lassen sich vier Joypads einstöpseln

Der Nintendo Gamecube

Der 3. Mai ist ein Feiertag! Zumindest für Nintendo-Fans. Denn dann erscheint endlich der Gamecube – Nintendos Antwort auf Xbox und PS2.

Luigi am Start: Marios Bruder ist mit „Luigi's Mansion" von Anfang an dabei. Der Kultklempner selbst läuft in „Super Mario Sunshine" erst Ende des Jahres auf deutschen Cubes

Zocker-Würfelzucker

Die Letzten werden die Ersten sein! Ein Motto, das sich Nintendo ganz groß auf die Fahne schreiben sollte, hinken die Japaner mit der Europa-Einführung ihrer Konsole doch arg hinterher. Sonys PS2 dreht schon seit November 2000 ihre Runden, Microsofts High-Tech-Konsole Xbox startete im März dieses Jahres. **Obwohl in den USA fast zeitgleich im November 2001 gestartet, darf Nintendos Gamecube bei uns erst am 3. Mai losspielen. Dafür verspricht Nintendo ein umfangreiches Spiele-Startangebot und einen annehmbaren Preis.**

Mit nur 249 Euro ist der Würfel sogar billiger als die PS2. Hier liegt der große Pluspunkt von Nintendos Next-Generation-Konsole. Zumal sie sich technisch nicht verstecken muss: Der 485-MHz-Prozessor von IBM ist dank RISC-Architektur äußerst flott, der von ATI entwickelte Grafikchip „Flipper" für grafische Exzesse zur Stelle. Insgesamt schwächer als der Xbox-Chip von nVidia, wartet er dennoch mit herausragenden Fähigkeiten auf: Bump- und Environmental-Mapping, Subpixel Anti-Aliasing, Multi-Texturing und Echtzeit-Dekompression riesiger Texturen lassen die 3D-Spiele auf dem Gamecube glänzen.

Im Vergleich zum amerikanischen Gamecube hat Nintendo im europäischen Würfel nur wenig geändert: Der digitale AV-Ausgang wurde aus Kostengründen wegrationalisiert – Projektor-Besitzer gucken also in die Röhre. **Dafür spendiert Nintendo dem Gamecube einen RGB-Ausgang. Verwaschene Bilder, wie mit dem N64-Cinch-Kabel, gibt es dank anschließbarem RGB-SCART-Kabel nicht mehr.**

Das Spieleangebot zum Start ist ungewöhnlich groß. Satte 20 Titel stehen am 3. Mai in den Regalen. Die Kehrseite der Medaille: **Nur vier Spiele erscheinen exklusiv für den Gamecube, und davon zeigen lediglich „Star Wars: Rogue Leader" und „WaveRace: Blue Storm" spielerische Höchstleistungen – „Pikmin" erscheint im Juni, „Super Smash Bros. Melee" und „NBA Courtside" am 24. Mai.**

Weitere hochkarätige Titel, wie „Tony Hawk's Pro Skater 3", „FIFA Fussball WM 2002" und „ISS2" sind auch für andere Systeme (Xbox, PS2) erhältlich. Fortsetzungen von Superhits, die nur Gamecube-Besitzer spielen dürfen, lassen leider noch auf sich warten. „Super Mario Sunshine" kommt erst Ende des Jahres, das Gamecube-„Zelda" erscheint gar erst 2003. Etwas schneller sind Rares „Star Fox Adventures" und Capcoms „Resident Evil" (siehe Seite 6). Beide Spiele sollen im Spätsommer erhältlich sein.

Hübsch designt, liegt gut in der Hand, wirkt aber etwas klapprig: das NGC-Pad

Vertragen sich nicht nur, spielen sogar miteinander: GBA und Gamecube

INTERVIEW

Shigeru Miyamoto, „Mario"-Erfinder und Nintendos Gamedesign-Guru, über die Möglichkeiten der neuen Konsole.

SCREENFUN: Was ist das Besondere am Gamecube?

Miyamoto: Mit dem N64 betraten wir absolutes Neuland. Dreidimensionale Spieleumgebungen waren etwas völlig Neues für uns. Bei der Software-Entwicklung sind wir damals auf viele Probleme gestoßen, die wir bei der Konzeption der Gamecube-Hardware berücksichtigen konnten – und wir haben darauf geachtet, es den Spieleentwicklern so leicht wie möglich zu machen.

SCREENFUN: Wie sind Nintendos Pläne bezüglich Online und Internet?

Miyamoto: Alle reden darüber, aber selbst 2005 werden in Europa voraussichtlich nur 20 % aller Haushalte einen Breitband-Zugang zum Internet haben. Wir beobachten die Situation genau, wir besitzen das technische Know-how – und wir entwickeln die Software. Da ist zum Beispiel „Phantasy Star Online". Server und Infrastruktur sind bereits vorhanden. Wir sind bestens vorbereitet. Wenn der Markt bereit ist, kann es sofort losgehen.

SCREENFUN: Was können Sie uns über „Super Mario Sunshine" erzählen?

Miyamoto: Es basiert auf „Super Mario 64", und Mario benutzt eine Art Wasserpistole. Mehr kann ich im Moment leider nicht dazu sagen. Eine spielbare Version gibt es im Mai auf der E3.

„Star Fox Adventures" von Rare ist eine Mischung aus Action-Adventure und typischer „Star Fox"-Weltraum-Ballerei. Erscheint im Spätsommer

In Amerika ab August zu haben, bei uns erst Ende des Jahres: „Super Mario Sunshine"

Welche Konsole ist die beste?

Xbox

Vorteile

Technisch brillant, zukunftssicher und voller Ideen ist Microsofts schwarzer Kasten. Die Festplatte, der Netzwerkport und das grandiose Spieleangebot begeistern.

Nachteile

Die Xbox ist ohne Frage hässlich, das Pad ist einen Tick zu groß, die Anordnung der Buttons gewöhnungsbedürftig. Ganz schlimm: der deftige Preis von 479 Euro.

FAZIT: Das High-End-Gerät ist Spitzenreiter in Sachen Grafik und Ausstattung. Leider zu teuer

Playstation 2

Vorteile

Sonys elegante und günstige Maschine hat den großen Vorteil, dass Spieler auf ein riesiges und hochwertiges Software-Arsenal zurückgreifen können.

Nachteile

Technisch ist die PS2 Schlusslicht im Trio. Die Grafikpracht wird vom allzu kleinen Video-Speicher begrenzt. Die Maschine stößt schon jetzt an ihre Grenzen.

FAZIT: Der faire Preis und das riesige Spieleangebot locken: Die PS2 ist noch die Nummer 1

Gamecube

Vorteile

Der Gamecube gewinnt den Schönheitspreis. Technisch flott, preiswert und mit schönem Pad. Künftige Exklusiv-Hits („Mario", „Resident Evil") erfreuen.

Nachteile

Der kleinen Konsole fehlen technische Finessen wie Festplatte oder DVD-Fähigkeit. Zum Start gibt's leider keine Superhit-Garanten wie „Mario" oder „Zelda".

FAZIT: Tolles, preiswertes und vor allem hübsches Spielzeug für Fans der Nintendo-Stars

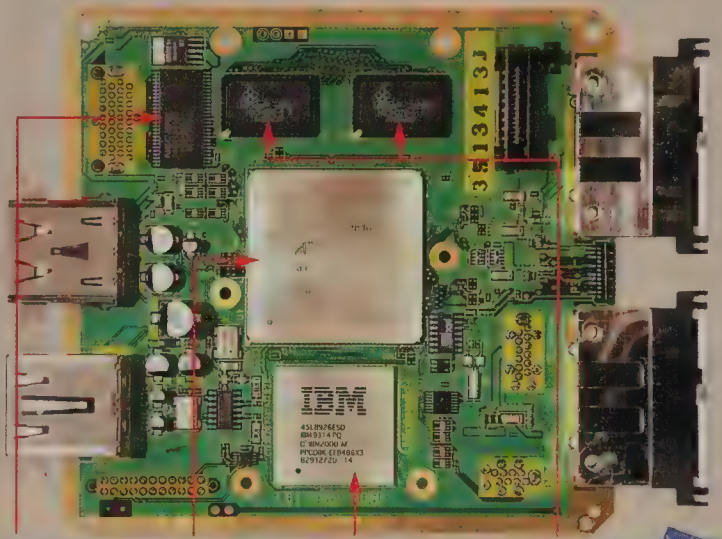
Die Starttitel (erhältlich am 3. Mai sind...)

Spielname	Genre	Hersteller
Batman Vengeance	Action-Adventure	Ubi Soft
Burnout	Rennspiel	Acclaim
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim
Dave Mirra Freestyle BMX	Sportspiel	Acclaim
Donald Duck Quack Attack	Jump&Run	Ubi Soft
Driven	Rennspiel	Ubi Soft
ESPN Intern. Winter Sports	Sportspiel	Konami
FIFA Fussball WM 2002	Sportspiel	EA Sports
ISS 2	Sportspiel	Konami
Luigi's Mansion	Action-Adventure	Nintendo
NHL Hitz 20-02	Sportspiel	Midway
RedCard Soccer	Sportspiel	Midway
Star War: Rogue Leader	Actionspiel	Lucasarts
Sonic Adventures 2 Battle	Jump&Run	Sega
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	Activision
Spiderman: The Movie	Action-Adventure	Activision
Tarzan Freeride	Actionspiel	Ubi Soft
Universal Studios	Actionspiel	Kemco
WaveRace: Blue Storm	Sportspiel	Nintendo

Daten im Detail

Die technischen Merkmale des Nintendo Gamecube

CPU:	IBM PowerPC „Gekko" – 485 MHz
Grafikchip:	NEC/ATI „Flipper" – 162 MHz
Besondere Grafikfähigkeiten:	Trilineares Filtering, Bump- und Environment-Mapping, Textur-Kompress., Subpixel Anti-Aliasing
Leistung:	ca. 6-12 Millionen Polygone/ Sekunde mit allen Effekten
Sound:	16-Bit DSP2, 64 Kanäle, 48 KHz, Mehrkanal-Unterstützung durch analoges Dolby ProLogic II
Speicher:	Insgesamt 40 MByte davon 24 MByte 1T-SRAM Hauptspeicher, 16 MByte DRAM für Grafik und Sound
Bandbreite:	3,2 GByte/sec
Speichermedien:	1,5 GByte MiniDVD, 0,5 MB Memory Card 64 MB SD-Digi Card
Anschlüsse:	4x Gamepad, 2x Memory Card, analoges AV (Video, RGB), 2x Seriell, Parallel-Port



16 MB DRAM-Speicher | Grafik-CPU „Flipper" | RISC-CPU „Gekko" | 24 MB 1T-SRAM-Speicher

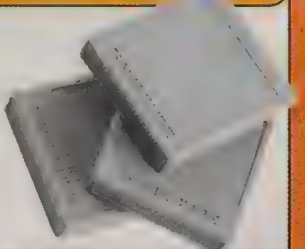
Joypads & Co.

Mit dem Wavebird Controller, der im Sommer erscheint, ermöglicht Nintendo kabellosen Spielspaß

Bezeichnung	Hersteller	Preis (ca.)
Gamma Pad	Saitek	30 €
SuperPad Colors	InterAct	30 €
Pro Racer	Gamester	40 €
Original Controller	Nintendo	40 €
Racing Wheel Adv.	Speed Link	80 €

Memory Cards

Die Original-Memory-Card von Nintendo ist nicht groß und nicht billig. Diverse Anbieter liefern günstige Alternativen



Bezeichnung	Hersteller	Preis (ca.)
Memory Card 4 MB	Thrustmaster	18 €
Original Memory Card	Nintendo	20 €
Memory Card 59 bl.	Logic 3	20 €
Memory Card 8 MB	Interact	30 €
Memory Card 16 x	Big Ben	35 €

Sonstiges

Reisefreudig: Aufsetzbare Monitore und sogar Batterie-Packs machen den Gamecube mobil (im Bild: LCD Screen 5")

Bezeichnung	Hersteller	Preis (ca.)
RGB-Kabel	Thrustmaster	5 €
GBA-Gamecube-Kabel	Gamester	17 €
Rech. Battery Pack	Logic 3	80 €
LCD Screen 5"	Logic 3	190 €
Integral 3 LCD Schirm	Thrustmaster	200 €

GDC 2002

Konferenz der Spiel-Erfinder

Was spielst Du Schönes in der Zukunft? Auf der „Game Developers Conference", dem größten Treffen internationaler Spielemacher, steckten Programmierer ihre cleveren Köpfe zusammen.

*Die **„Star Wars Galaxies"**: eine gewaltige 3D-Umgebung für Weltraum-Abenteurer. An dem bisher aufwendigsten Science-Fiction-Spiel arbeiten die „Ultima Online"-Designer für Sony*

Auch Spieleprofis machen pädagogisch wertvolle Klassenfahrten: Einmal im Jahr verfrachtet sich die internationale Programmierszene ins kalifornische San José. Dort bringt man sich auf den neuesten Stand der Technik, tauscht Ideen und Konzepte und lauscht den Worten seiner Gurus.

Die „Game Developers Conference" heißt kurz GDC. Programmiergrößen wie Peter Molyneux („Black & White") und Gabe Nevell („Half-Life", dt. Version) reisen an, aber auch japanische Nachwuchsstars, deutsche Code-Tüftler und US-Produzenten aus der Nachbarschaft Silicon Valley – und SCREENFUN.

Das Ereignis war wie jedes Jahr einzigartig: Statt wie auf anderen Messen zu werben und zu verkaufen, diskutierte die Industrie hier Grundlagen und Zukunft des Hobbys „Spielen" und fasste sich selbstkritisch an die Nase.

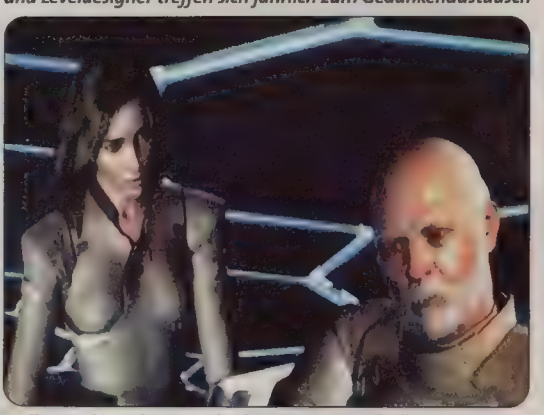
Parallel dazu konnte man auf einer Mini-Messe das passende Werkzeug für Spiel-Erfinder und Spieler begutachten: Software, 3D-Programme und neuartige Eingabegeräte – da finden Entwickler alles, was sie brauchen!

Am Stand koreanischer Hersteller erfüllte sich ein lang gehegter Traum: Die leichte 3D-Brille von Vrex erzeugt erstaunliche Tiefeneffekte ohne Kopfschmerzen und Nackenstarre. Als Demo lief Acclaims „Trickstyle". Vom 3D-Effekt waren auch die SCREENFUN-Spieleprofis überrascht – hoffentlich düst die Brille bald Nach Deutschland.

*Fingerführung statt Mausdruck: Der **Game-Controller PS** überträgt alle Deine Handbewegungen auf die Spielfigur*

***Hirnen unter kalifornischer Sonne:** Über 1000 Programmierer und Leveldesigner treffen sich jährlich zum Gedankenaustausch*

*Geplant: Korrekte Animation künftiger Spiele, **demonstriert an 3D-Hunden**, die automatisch in Richtung des Partners blicken*



*Hollywood in Echtzeit: **„Final Fantasy: Der Film"** – ruckelfrei auf einem GeForce3-beschleunigten Pentium 4 gerendert*

Sie lieben Konsolenspiele

Besonders beliebt beim Programmiervolk: Nintendos Gamecube

Jeder sprach im letzten Jahr von Playstation 2 und GeForce. Diesmal lobten die GDC-ler eine Vielfalt attraktiver Spielplattformen. Klar, um PC und PS2 kommt kein Programmierer herum, doch andere Geräte und Betriebssysteme mausern sich zu Alternativen.

Beliebt: der Gamecube. Viele Entwickler rühmten seine leichte Programmierbarkeit. Populäre Playstation-Spiele überträgt man recht einfach auf den Nintendo-Würfel. Für „Cel Damage" zum Beispiel brauchte EA nur einen Mann und zwei Monate. Neben Exklusivtiteln kommen die besten Playstation-Spiele zügig auf dem Cube – unter anderem liefen von Acclaims „Burnout" und EAs „James Bond: Agent unter Feuer" bereits fertige Nintendo-Versionen.

Ebenso angesagt: der Game Boy Advance und alle anderen Handheld-Systeme. Prozessor-Guru Intel verriet, wie man der XScale-CPU schnelle 3D-Spielegrafik beibringt – diese CPU werkelt in PDAs wie dem iPaq oder dem Trium Mondo. Microsoft zeigte die Mobilspiele-Tauglichkeit von WinCE und DirectPlay.

Gleichzeitig schaufeln die Hersteller ihre Spiele auf mobile Hardware. „Resident Evil"-Erfinder Capcom stellt seinen Ballerklassiker „Vulgus" gratis für PocketPC ins Netz. Für Automatenhits wie Ataris „Marble Madness" hingegen musst Du zwischen 10 und 20 Euro berappen.

*Programmierers Lieblingskind: der Gamecube. Die freundliche Architektur erlaubt schnelle Playstation-Umsetzungen wie **„Burnout"**...*

*...und **„James Bond: Agent unter Feuer"**. Der Software-Nachschub für die neue Nintendo-Konsole ist gesichert*

Sie entwickeln Handyspiele

Abrakadabra: Das Handy wird zur mobilen Spielekonsole

Vom PocketPC ist's nur ein kleiner Schritt zum schlauen Handy („Smartphone"), das sich zur Spielmaschine entwickelt.

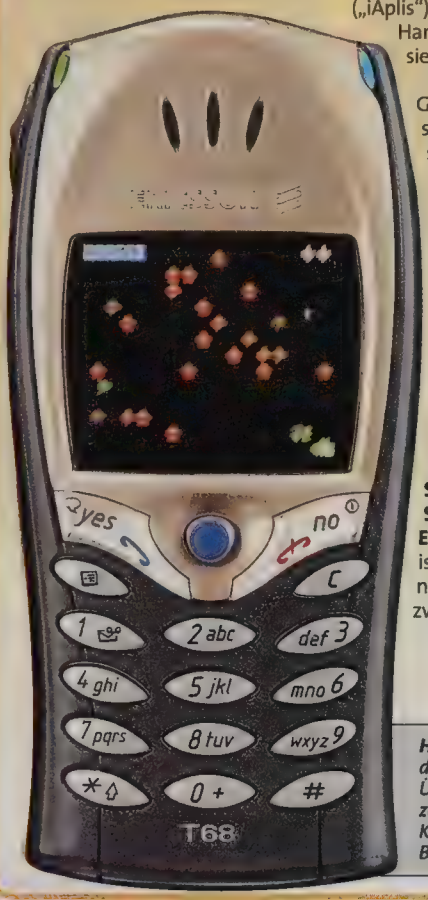
Die neuen Geräte bieten Dir Farbdisplay, Multikanal-Sound, Rechenpower und Speicher, viele können bereits Java – optimale Voraussetzungen für Outdoor-Spielspaß. Quasi im Zeitraffer wird die Software-Geschichte noch einmal abgespult: Derzeit befinden sich Farb- und Java-Handys auf dem 80er-Jahre-Niveau der Heimcomputer C64 und Atari. „Echte" Programme lösen WAP- und SMS-Spiele allmählich ab.

Und auch für das neue i-mode (siehe Seite 106) steht der nächste Schritt bereits fest: Der Benutzer lädt so genannte „iApplikationen" („iAplis") aus dem Netz in sein Java-Handy. Dort bleiben sie, bis er sie löscht oder austauscht.

Im Gegensatz zu „Load-A-Game" sind „iAplis" grundsätzlich farbig, hochauflösend und mit Mehrkanal-Sound unterlegt – lecker!

Japan spielt seit zwei Jahren mit „iAplis". In Deutschland wird die zweite i-mode-Generation voraussichtlich zum Jahreswechsel eingeführt.

Fazit der Handy-Konferenzen: Die Entwicklung rast. Nach GPRS und Java erhalten die Smartphones auch bald 3D-Fähigkeiten. **Die gegenwärtig besten Spielehandys stammen von Siemens, Nokia und Sony-Ericsson.** Auf diesem Gebiet ist Europa den USA ausnahmsweise mal um ein, zwei Jahre voraus. Prima!



***Handy goes Spielmaschine:** dank Farbdisplay und GPRS-Übertragung. Sony-Ericsson zeigte nicht nur Atari-Klassiker, sondern auch ein Britney-Spears-Tanzspiel*

Sie erobern Online-Welten

Die Zukunft im Netz: Online-Rollenspiele werben um den Markt

Nach 3D-Shooter-Action im Netz kommt die nächste Online-Spiele-revolution. Schlagwort: „Massively Multiplayer Roleplaying Games". **Fantasywelten wie „EverQuest", „Dark Age of Camelot" und „Ultima Online" waren für viele tausend Spieler das heißeste Thema auf der GDC.**

Die meisten Programmierer glauben, dass künftige Online-Rollenspiele keine Solo-Abenteuer fortsetzen, sondern ein ganz neues Medium bilden, mit eigenen Regeln und Gesetzen.

Eine Rollenspiel-Handlung im herkömmlichen Sinn tritt in den Hintergrund. Stattdessen macht sich der Spieler seine Abenteuer selbst. Er schöpft alle Möglichkeiten der Online-Welt aus, zieht etwa herum, heiratet, baut Häuser, gründet Geschäfte – und verblüfft damit Programmierer und Produzenten gleichermaßen.

Für die Hersteller ist die Mitarbeit der Spieler wichtig, denn schon jetzt sprengen Multiplayer-Entwicklungskosten die 10-Millionen-Dollar-Grenze. Denn gleich eine ganze Welt zu erschaffen, ist ja noch viel aufwendiger, als ein Spiel zu entwickeln. Außerdem muss das Online-Universum ständig betreut und weiterentwickelt werden.

So wird wohl vielen kleineren Online-Entwicklern in den nächsten Monaten die finanzielle Puste ausgehen. Sony und Electronic Arts stemmen dagegen mit „Star Wars Galaxies" und „The Sims Online" die bis jetzt teuersten Spielprojekte.

*„Das nächste große Ding" sind Online-Rollenspiele. Gespannt erwarten alle **„The Sims Online"**. Darin werden mehrere tausend Haushalte zur virtuellen Nation vernetzt*

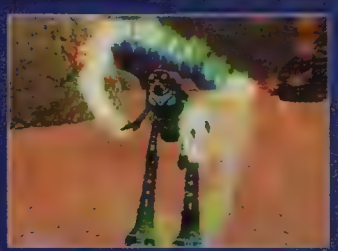
*Weiß, was er sagt: Online-Pionier Ralph Koster baut derzeit am aufwendigen **„Star Wars Galaxies"**. Er antwortete auf Fragen neugieriger Darth-Vader-Fans und Jedi-Jünger*

Text: Winnie Forster

TICKER

Des Zockers neue Kleider

Mit den T-Shirts aus dem Bravo.de-Shop zeigst Du jedem Deine Zockerleidenschaft. Die schwarzen Shirts mit V-Ausschnitt sind vorne mit einem coolen Spruch (Foto) bedruckt. Ein SCREEN FUN-Logo schmückt die Rückseite. Rund 18 Euro; Infos: *http://shop.bravo.de*

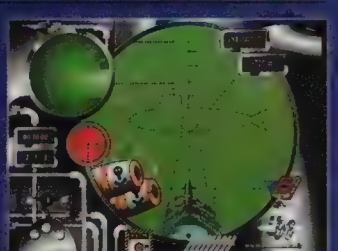


„Everquest"-Nachschub

Verant Software druckt auf die Tube und schiebt eine neue Mission-CD für das Online-Rollenspiel „Everquest" nach. In „Everquest: The Planes of Power" besuchst Du die Heimstatt der Götter von Norrath. Die himmlische Reise startet in diesem Sommer.

Freispruch für Spielefirmen

Angehörige eines Lehrers, der 1999 bei einer Schießerei in den USA in der „Columbine High School" getötet wurde, verklagten Spielefirmen wie Nintendo und Acclaim erfolglos. Der Richter wies die Klage mit der Begründung ab, nur die beiden Amokläufer seien für ihre Tat verantwortlich – nicht die Spielefirmen.

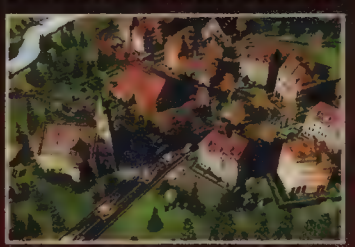


Macht müde Sites munter

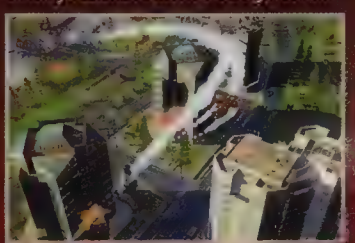
Tote Hose auf Deiner Homepage? Dann lock Besucher mit Flashspielen auf Deine Seite. Die Sammlung „Gaming Flash" von Sybex bietet 150 verschiedene Webspiele an, die Du mit einem Klick auf die Festplatte speichern und dann auf Deine Homepage stellen kannst. Die Software ist mit rund 16 Euro recht günstig. Nähere Infos findest Du bei *www.sybex.de*

„C&C: Generals" rückt näher

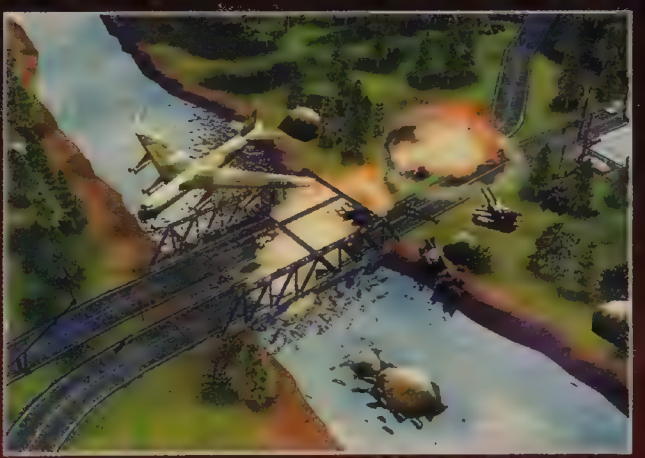
Ende dieses Jahres dürfen Strategen wieder in die Echtzeit-Schlacht ziehen.



Sie kommen! Ein Panzerverband fällt in einem friedlichen Fachwerk-Dörfchen ein



Dank 3D-Grafik toben die Luftschlachten schon mal in Hochhaus-Schluchten



Brücken lassen sich wieder zerstören – am effektivsten mit einem Bomber

Kane hat ausgedient! In „Command & Conquer: Generals" übernimmst Du die Rolle der Chinesen, die sich mit einer Terrororganisation namens GLA herumärgern, oder umgekehrt. Zusätzlich zu diesen Parteien kannst Du auch mit den USA ins Feld ziehen. Die Möglichkeiten aller drei Seiten sollen höchst unterschiedlich sein: Während die GLA ihre Truppen dank Tunnelsystemen fast überall erscheinen lässt, motivieren die Chinesen ihre Armee mit Propaganda-Ballons.

Ob die 3D-Grafik im Spiel auch so schick aussieht wie auf den Screenshots, bleibt abzuwarten.

Mehr Spaß mit den Sims

Neues Tool und fetzige „C&C"-Skins

Mit über 6,3 Millionen verkauften Exemplaren ist „Die Sims" das erfolgreichste PC-Spiel.

Unter *www.thesims.com* stehen nun 40 „C&C: Renegade"-Skins zum Gratis-Download bereit. Die neue Software „Face Factory" erlaubt zudem, eigene Gesichter ins Spiel einzubauen und auch zu verändern. Das neue Add-On „Urlaub total" ist getestet ab S. 34.

Oben: *20 GDI- und 20-Nod-Skins aus dem „C&C"-Universum können jetzt in „Die Sims" integriert werden*
Rechts: *Mit dem 15 Euro günstigen Tool „Face Factory" beamst Du Dich und Deine Freunde ins Spiel*

Wer eher auf realistische Funk-Minicars steht, bestellt etwa bei www.bitcharg.de

Mario gibt Gas

Ferngesteuerte Minicars

Mario Kart" brettert über Deinen Fußboden! Tomys ferngesteuerte Autos im Matchbox-Format machen es möglich: Du steuerst Yoshi oder Mario mit der Ferndienung, die Funkreichweite beträgt drei Meter. Da die Modelle unterschiedliche Frequenzen benutzen, funken sie sich beim Wettrennen nicht dazwischen.

Das rasante Spielzeug erhält man für happige 59 Euro nur über den Importhandel bei *www.wolfsoft.de* – im Lieferumfang finden sich immerhin zahlreiche Hindernisse zum Abstecken der Kurse.

Text: Oliver Ehrle

Top Demo-Downloads

Für alle nebenstehenden Demos ist ein Download diesen Monat empfehlenswert. In der letzten Spalte siehst Du, wie lange Dein Rechner zum Herunterladen benötigt, wenn Du über ein 56k-Modem verfügst. Du findest die Demo-Versionen unter ***www.screenfun.de/downloads***

Spiel	Hersteller	Genre	Sprache	Größe	56 KB/s
Beam Breakers	Fishtank	Rennspiel	Deutsch	110 MB	4:35 Std.
Dragon Throne	Strategy First	Strategie	Englisch	99 MB	4:08 Std.
Freedom Force	EA	Strategie	Englisch	56 MB	2:20 Std.
Schiene & Straße	Ubi Soft	Simulation	Deutsch	66 MB	2:46 Std.
Virtua Tennis	Empire	Tennis	Englisch	63 MB	2:39 Std.

PSone-Screen

LCD-Monitor von Sony

Klein und fein: Die PSone hat viele Spieler überzeugt, da sie so leicht zu transportieren ist. Dumm nur, dass man immer den dicken Fernseher hätte mitschleppen müssen... Doch jetzt gibt's eine Lösung: Nach einigen mäßigen Produkten von Drittherstellern bringt Sony endlich einen offiziellen und überzeugenden PSone-Bildschirm auf den deutschen Markt.

Man kann ihn ab Ende April entweder einzeln für zirka 170 Euro oder zusammen mit der PSone für zirka 260 Euro kaufen. Schade, dass der Adapter für den Zigarettenanzünder im Auto nicht dabeiliegt, sondern nochmal knapp 50 Euro extra kostet!

Praktisch und schön: Der kleine Monitor hat gleich ein Paar Stereoboxen dabei

SCREENFUN-LESERAKTION powered by Snowsnaker

Das kannst Du gewinnen: Die Reise im futuristischen SCREENFUN-Mobil...

...sowie Tipps auf der Piste im „alpincenter" von Olympiasieger Marc Girardelli (o.). Bei „Warner Bros. Movie World" (l.) warten dann Batman & Co. auf Dich

Snow & Fun mit SCREENFUN

Zu Gast bei alpincenter & Warner Bros. Movie World

Pfingstferien mal anders: mit Action pur im BRAVO-SCREENFUN-Camp! Vom 26. bis 29. Mai reisen fünf Gewinner mit dem SCREENFUN-Mobil nach Bottrop: am 27. und 28. Mai ins „alpincenter" von Ski-Ass Marc Girardelli. Snowsnaker-Kurse und Slalomcontest bringen Euch tagsüber zum Schwitzen, abends heißt's: Party! Am Tag darauf geht's in den fantastischen „Movie World"-Themenpark.

Wer gewinnen will, schreibt bis zum 13. Mai an BRAVO SCREENFUN, Kennwort „Camp", Postfach 200221, 80002 München. Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt.

First Look

Neue Spiele in der Mache

SCREENFUN verrät Dir schon heute, was für Leckerbissen der Spielewelt morgen auf Deinem Tisch stehen! Mit „First Look" kannst Du einen kurzen Blick auf die neusten Software-Entwicklungen werfen. Diesen Monat werden sich vor allem Xbox-Besitzer freuen: Für kein anderes System sind mehr Spiele angekündigt!

Brute Force

In der Zukunft zählt nur noch Teamplay: Aus der dritten Person spielst Du bei „Brute Force" gleich vier Charaktere. Mit List und Tücke eroberst Du in diesem Shooter das Xbox-All.

Crimson Skies: High Road to Revenge

Der leichte Einstieg und die knallharte Action in luftiger Höhe haben die „Crimson Skies"-Reihe berühmt gemacht. Der neuste Spross erscheint im Herbst exklusiv für die Xbox.

Darkblack

Horror-Kost für Feinschmecker verspricht „Darkblack". Aliens haben die Erde überfallen und Du sollst sie retten. Das Grusel-Abenteuer steuerst Du aus der Ich-Perspektive.

Phantasy Star Online: Episode 1 & 2

„PSO" macht den Sprung auf den Gamecube: Die Levels der beiden Dreamcast-Versionen werden mit neuen Gegnern aufgepeppt! Ab Sommer wird in Japan schon online gezockt.

Prisoner of War

Ähnlich wie in „Metal Gear Solid" ist Tarnung bei „Prisoner of War" alles. Als Captain Lewis Stone versuchst Du zur Zeit des Zweiten Weltkriegs aus einem alten Schloss zu fliehen.

Rayman Hoodlum Havoc

Der charmante Held hüpft bald wieder auf fast allen Systemen: Raymans neustes Abenteuer kannst Du ab Herbst auf dem PC und allen Next-Generation-Konsolen erleben.

Sega GT 2002

Für viele ist es die Rennspiel-Hoffnung auf der Xbox: „Sega GT 2002" soll nicht nur aktuelle Karren mit auf den Schirm bringen, sondern auch Autos aus den 70er und 80er Jahren.

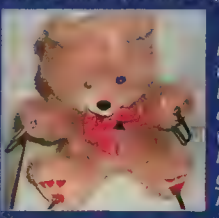
Shining Soul

Der Game Boy Advance beweist sich erneut als Rollenspiel-System: In Segas „Shining Soul" kannst Du mit Zaubersprüchen riesige Monster rufen, um die Feinde zu zermalmen.

TICKER

Niedlicher Teddy-Borg

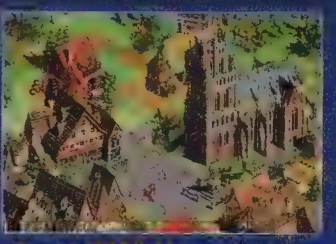
Was entsteht, wenn drei Technologiestudenten ein Plüschtier mit einem Netzwerk kreuzen? Ein Teddy-Borg. An seine vier Pfoten lassen sich die Netzwerkkabel anschließen. Und warum haben die drei so was erfunden? „Weil wir's können!", heißt es lapidar. Aha!



Die Erfinder des „Teddy-Borg" hoffen, dass sie so weibliche Kunden gewinnen. Mal sehen...

Versicherung gegen Aliens

Hilfe! Ich werde von Aliens entführt! Wenigstens kannst Du damit jetzt Kohle machen. Sir Huckleberry ist eine seriöse Versicherung, die zahlt, wenn Du von Aliens verschleppt wirst oder sich etwa Deine Lieblings-Boygroup auflöst. Eine Police bekommst Du ab 12 Euro bei *www.sirhuckleberry.com*



„Anno 1503": Verspätet!

Der Nachfolger des deutschen Aufbau-Knullers „Anno 1602" wird nicht wie angekündigt im April in die Läden wandern, sondern erst im Oktober. Entwickler Sunflowers will die Zeit bis zum Erscheinen für Qualitätssicherung und Feinabstimmung nutzen.

„Port Royale" in Sichtweite

Als kleines Trostpflaster für alle „Anno"-Fans sei erwähnt, dass der viel versprechende „Patrizier II"-Nachfolger „Port Royale" bereits im Juni erhältlich sein soll. In dem Echtzeit-Strategical schipperst Du als Händler durch die Karibik und nimmst es mit Piraten auf.

Foto: Bongarts (l.)

Unsere 1-Top 10
der letzten drei Monate

	Ace Combat	PS2	Flugsimulation
ScreenFun Award	Amped	Xbox	Sportspiel
	Golden Sun	GBA	3D-Shooter
ScreenFun Award	Halo	Xbox	3D-Shooter
ScreenFun Award	Metal Gear Solid 2	PS2	Action-Adventure
ScreenFun Award	NBA 2K2	DC	Sportspiel
	Phantasy Star Online 2	DC	Action-Rollenspiel
ScreenFun Award	Pro Evolution Soccer	PS	Sportspiel
	Project Gotham Racing	Xbox	Rennspiel
	Tropico: Paradise Island	PC	Strategiespiel

Die Feuerknöpfe sind rund und ergonomisch besser angeordnet. Ob es das Pad hierzulande geben wird, ist noch unbekannt

Xbox-Pad
Endlich für normale Hände

Microsoft hat ein Einsehen mit den Zockern, deren Hände nicht die Ausmaße von Kohleschaufeln erreichen. Ab 30. April wird es eine zierlichere Version des Xbox-Controllers in den USA geben. Der „Controller S" soll stramme 40 Dollar kosten.

3-mal Lara
Spieglein, Spieglein...

Die Polygonbraut wird jetzt von gleich drei echten Frauen gespielt!

Zur Veröffentlichung des ersten „Tomb Raider"-Films auf DVD und VHS veranstaltete Concorde Home Entertainment einen „Look-Alike-Contest". Das perfekte Lara-Double wurde gesucht (siehe SCREENFUN 4/02). Die Gewinnerin der Endausscheidung, Edith Jarsetz, nahm einen Jeep mit nach Hause und darf die Videospielheldin auf der deutschen „Games Convention 2002" in Leipzig mimen.

Eidos stellte jetzt ebenfalls ein neues Double vor. Für das kommende PS2- und PC-Spiel „Tomb Raider: The Angel of Darkness" soll die 20-jährige Niederländerin Jill de Jong als Lara Croft auftreten.

Die Hauptrolle der nächsten zwei „Tomb Raider"-Filme spielt wieder Angelina Jolie. Entscheide selbst, wer für Dich die beste Lara ist!

① **Die Auserwählte** *Edith Jarsetz gewann den „Look-Alike-Contest" und tritt auf der „Games Convention" in Leipzig auf*

② **Das Profi-Model** *Jill de Jong mimt die Polygonbraut bei Promotion-Aktionen zu kommenden „Tomb Raider"-Spielen*

③ **Die Schauspielerin** *Der zweite „Tomb Raider"-Film mit Angelina Jolie in der Hauptrolle soll im Juni 2003 ins Kino kommen*

Hey, Alter, hast Du's immer noch nicht gecheckt: Wo wir sind, ist's lustig!

Angriff der Lachsäcke
„Bullyparade" und „headnut.tv" auf DVD

Kein verspäteter Aprilscherz! Am 22.4. stürmt Bully mit Erkan & Stefan im Schlepptau die Videotheken: Die Scherzkekse attackieren Eure Lachmuskeln mit zwei DVDs. Krass-konkrete Extras gibt's auf den Scheiben auch, logo!

Korea-Kiste
Game-Boy-Konkurrent

Das GP 32 von Gamepark könnte ein heißer Game-Boy-Konkurrent werden. **Dank größerem Display und toller 320x240-Auflösung ist es dem Nintendo-Vorbild sogar leicht überlegen.** Über Infrarot kommunizieren vier Handhelds miteinander. Wer ein Handy anstöpselt, kann sogar surfen oder E-Mails versenden. Als Speichermedium verwendet das Gerät Smart-Media-Karten. Auch die ersten neun Spiele werden auf diesen Scheibchen geboten.

Den Handheld-Newcomer erhält man derzeit nur über spezialisierte Fachhändler und übers Internet (*www.lik-sang.com*). Das GP 32 kostet gut 200 Euro.

Text: Winnie Forster

Günstig ins Netz

In dieser Tabelle haben wir die günstigsten Internet-Provider gesammelt. Wenn Du nur ab und zu ins Web willst, sind die Internet-by-Call-Angebote ohne Mindestsurfzeit richtig für Dich. Für Powersurfer gibt es Flatrates und Tarife, bei denen Du pauschal für eine feste Surfzeit bezahlst. Weitere tagesaktuelle Angebote findest Du auf *www.onlinekosten.de*

	Anbieter und Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Gilt in der Zeit von – bis	Info-Telefon online	Webadresse	Einwahlnummer	Zugangsname	Passwort	Anmeldung nötig?
Internet by Call	Compuserve Pro	keine	0,90 Cent	9 – 18 Uhr	(0180) 24 44 440	www.compuserve.de	019160	zugewiesen	zugewiesen	ja
	Arcor Internet by Call easy	keine	0,97 Cent	18 – 9 Uhr	(0800) 10 70 005	www.arcor.de	0192072	zugewiesen	zugewiesen	ja
	Freenet Business	keine	0,99 Cent	14 – 20 Uhr	(0190) 75 08 50	www.freenet.de	(01019) 01 929	beliebig	beliebig	ja

	Anbieter und Tarif	Einrichtungsgebühr	Kündigungsfrist	Mindestlaufzeit	Preis pro Monat	Info-Telefon	Webadresse	Sonstige Bedingungen
Flatrates und Pauschalen	AOL Flatrate	keine	30 Tage*	12 Monate	20,90 €	(01802) 50 60 00	www.aol.de	derzeit nur 1000 Neuanmeldungen/Woche
	T-Online Surftime 90	keine	30 Tage	keine	40,30 €	(0800) 33 05 500	www.t-online.de	gilt für 90 h, jede weitere Stunde 1,49 Cent/Min.
	Mobilcom Flat	50,62 €	30 Tage	keine	19,54 €	(0800) 01 01 909	www.mobilcom.de	Gilt nur mit Mobilcom-City-Ortsanschluss

**Nach Ablauf der Mindestlaufzeit · Stand: Anfang April 2002 · alle Angaben ohne Gewähr*

Dank X-Port V2 lassen sich ab sofort PS2-Spielstände mit Freunden tauschen

Mogelhilfe

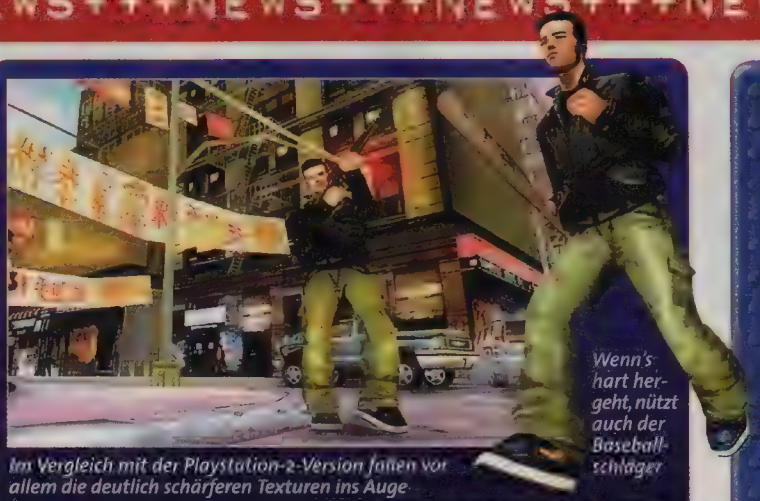
PS2-Spielstände am PC

Mit dem **X-Port V2 von Datel** kannst Du Playstation-2-Spielstände mit beiliegendem USB-Kabel auf den PC übertragen und dort verwalten. Cheater tauschen am PC ihre Mogeltricks oder verschicken sie sogar per E-Mail. Oder Du besorgst Dir aus dem Internet freigeschaltete Charaktere und Levels für Dein Lieblingsspiel. Klasse!

Das viele Geld für eine neue Memory Card kannst Du Dir jedenfalls ab sofort sparen. Die 50 Euro für das X-Port V2 machen sich folglich schnell bezahlt. Infos: *www.codejunkies.de*

Mit den neuen Cheats stresst der fiese Gegner in „Jak & Daxter" nicht mehr

Du wählst die zu sichernden PS2-Spielstände aus und überträgst sie zum PC



Im Vergleich mit der Playstation-2-Version fallen vor allem die deutlich schärferen Texturen ins Auge

Wenn's hart hergeht, nützt auch der Baseballschläger

Auch in der PC-Version wird in Liberty City wieder scharf geschossen

„GTA III" für PC

Bald darf auch auf dem PC gegaunert werden!

Lange haben PC-Spieler auf diese Umsetzung gewartet. Der vielfach preisgekrönte PS2-Hit (SCREENFUN-Note 1) soll Ende Mai in einer aufgebohrten PC-Version auf den Markt kommen. „GTA"-Fans informieren sich im Internet bei *www.gta3.de*

„Episode II" am Handy

Cover, Games und Logos zum Filmstart

Wenn die Klonkrieger Mitte Mai zum Angriff blasen, holen sich die „Star Wars"-Fans unter den Nokia-Besitzern den passenden Fan-Stoff aufs Handy.

Für die Modelle 3310/3330, 3410 und 5310 gibt's Oberschalen mit Anakin & Co. Auch Logos, Bildmitteilungen, Klingeltöne und Javaspiele sind geplant. Info und Kauf: *www.club.nokia.de*

Die „Episode II"-Handyschalen bekommst Du im Club Nokia auf www.club.nokia.de – der Preis steht noch nicht fest

Die britische Niederlassung von Acclaim will echte Grabsteine mieten, um dort Werbung für das PS2-Spiel **„Shadow Man 2econd Coming"** zu platzieren! Fragt sich nur, ob auf den Friedhöfen das richtige Publikum für die Voodoo-Story herumläuft... Makaber!

Schießt sich wieder smart durch: Pierce Brosnan im neuen Bond-Kracher „Die Another Day" (Start 12.12.)

Das Modell „Dr. No" (rund 75 Euro) hat als Zifferblatt eine Bond-Zielscheibe. Auf dem Armband aufgedruckt: „Dr. No 1962"

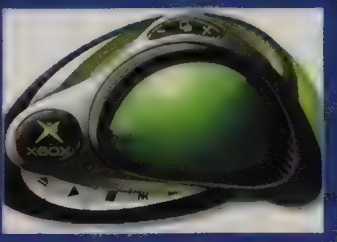
Agenten-Tick-Tack

Zu jedem Bond-Film eine Swatch

Weder geschüttelt noch gerührt, aber superschick sind Uhren aus der nagelneuen James-Bond-Kollektion. Zu jedem bisher gelaufenen Bond-Film bringt Swatch bis Ende dieses Jahres ein Modell auf den Markt. Die ersten fünf gibt's ab sofort. Der Preis der tollen Ticker liegt zwischen 40 und 110 Euro.

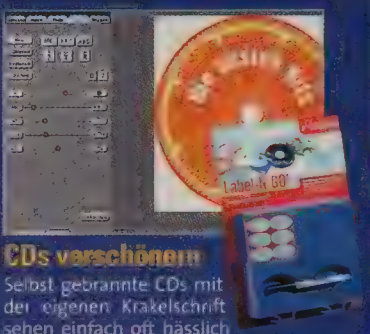
Foto: Cinetext (1)

TICKER



Media Player im Xbox-Stil

Das nötige „Kleingeld" für die Xbox noch nicht beisammen und trotzdem einen Hauch Xbox auf dem PC spüren? Kein Problem mit dem neuen Skin für den Windows Media Player ab Version 7.1! Nach kurzer Registrierung erhältlich unter *www.xbox.com*



CDs verschönern

Selbst gebrannte CDs mit der eigenen Krakelschrift sehen einfach oft hässlich aus. Mit dem **Label-N-GO!** von Imation kann man im Nu klasse CD-Etiketten drucken. Du kannst eigene Bilder verwenden oder aus zahlreichen Vorlagen auswählen. Das Set kostet zirka 20 Euro. Weitere Infos unter *www.imation.de*

Eier braten im PC

Die spinnen, die Briten! Ein englischer Computerfreak hat kürzlich auf seinem Prozessor ein Spiegelei gebraten. Angeblich hat es sogar recht lecker geschmeckt. Bei *www.handyscripts.co.uk/trubador_egg.htm* kannst Du Dir alles ansehen. Besser nicht nachmachen!

Generation Daumen

Lange Zeit galt der Zeigefinger als der wichtigste Finger. Eine wissenschaftliche Studie zeigt nun ein überraschendes Ergebnis. Durch das Tippen von SMSen oder etwa durch Game-Boy-Spielen wird der Daumen zum wichtigsten und geschicktesten Finger.

1 GTA III

AKTION!

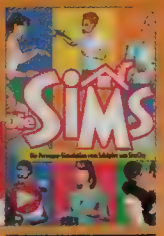
Schickt uns eine Postkarte oder E-Mail mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Zusammen mit Amazon verlosen wir unter allen Einsendern 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr darüber gibt's auf

Seite 130

Zerstörungswut tut selten gut – wo bekommst Du jetzt einen heilen Fluchtwagen her?

TOP 20

1 GTA III
ROCKSTAR/TAKE 2 – PS2
Wenn Du das schnellste Auto im Spiel suchst, fahr mal zum „Capital Autoshop" in Portland.. (1→)



2 Die Sims
MAXIS/EA GAMES – PC
Dich nervt, dass der Geist eines toten Sim rumspukt? Verkaufe Grabstein bzw. Urne (2→)

3 Tony Hawk's Pro Skater 3
NEVERSOFT/ACTIVISION O2 – PC, Xbox, PS2, PS, GBA, GBC
Zeig Deinen Skater-Freunden im Zweispieler-Modus mit schweren Tricks, was 'ne Harke ist (3→)

4 Half-Life: Counter-Strike
VALVE/VIVENDI UNIVERSAL – PC
Blind ballernde Möchtegern-Rambos sehen hier kein Land – nur Taktik führt zum Ziel (4→)

5 Metal Gear Solid 2
KONAMI – PS2
NEU Zum ersten Mal in den Top 20 und gleich auf Platz 5 gesprungen. Solide Leistung, Raiden!

6 Empire Earth
SIERRA/VIVENDI UNIVERSAL – PC
Aufbau-Strategie: Von der Steinschleuder bis zur Lasergun nutzt Du diverse Waffen (5↓)

7 3D-Shooter
ID/ACTIVISION – PC
Zu hart für die BPJS: Der Kampf gegen Untote im Jahr 1943 steht auf dem Index (6↓)

8 Final Fantasy IX
SQUARESOFT/INFOGRAMES – PS
Du weißt Deinen Schatzjäger-Rang nicht? Sprich in Treno die Frau in der Kneipe an (12↑)

9 Stronghold
TAKE 2 – PC
Unter www.stronghold.de wird zu einem Burgenbau-Wettbewerb aufgerufen (10↑)

10 Age of Empires II
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT – PC, PS2
Geh im Einspieler-Modus beim Kampf auf Pause und dirigiere weiter die Soldaten (9↓)

Internationale Charts

No1

ANDERE LÄNDER – ANDERE SPIELE!

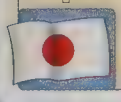
USA

Metal Gear Solid 2
KONAMI – PS2 · Action-Adventure
Schon im zweiten Monat Nr. 1 – Solid Snake und Raiden erobern auch die Staaten

UK

Metal Gear Solid 2
KONAMI – PS2 · Action-Adventure
Wissen, wo der Gegner steht – dann klappt's auch mit den Charts!

Japan



Biohazard
CAPCOM – NGC · Action-Adventure
Eine Umsetzung von „Resident Evil 1" mit aufpolierter Grafik und neuen Gebieten

System TOP 5

PC

1	Die Sims	ca. 40 €	
	MAXIS/EA GAMES		Simulation
2	Half-Life: Counter-Strike	ca. 15 €	
	VALVE/VIVENDI UNIVERSAL		3D-Shooter
3	Empire Earth	ca. 45 €	
	SIERRA/VIVENDI UNIVERSAL		Strategiespiel
4	Indiziertes Spiel		
	ID/ACTIVISION		3D-Shooter
5	Stronghold	ca. 45 €	
	TAKE 2		Strategiespiel

PLAYSTATION 2

1	GTA III	ca. 60 €	
	ROCKSTAR/TAKE 2		Actionspiel
2	Tony Hawk's Pro Skater 3	ca. 60 €	
	NEVERSOFT/ACTIVISION O2		Sportspiel
3	Metal Gear Solid 2	ca. 60 €	
	KONAMI		Action-Adventure
4	Gran Turismo 3: A-spec	ca. 30 €	
	POLYPHONY DIGITAL/SONY		Rennspiel
5	Devil May Cry	ca. 60 €	
	CAPCOM/EA GAMES		Actionspiel

PLAYSTATION

1	Final Fantasy IX	ca. 35 €	
	SQUARESOFT/INFOGRAMES		Rollenspiel
2	Medal of Honor: Underground	ca. 25 €	
	EA GAMES		3D-Shooter
3	Metal Gear Solid	ca. 25 €	
	KONAMI		Action-Adventure
4	Tony Hawk's Pro Skater 3	ca. 45 €	
	NEVERSOFT/ACTIVISION O2		Sportspiel
5	Dragon Ball Z (Ultimate Battle 22)	ca. 45 €	
	BANDAI		Fightspiel

text: Christoph Wiethaus

Eure Charts

SO HABT IHR GEWÄHLT! DANKE FÜR EURE ZUSCHRIFTEN

11 **Gran Turismo 3: A-spec**
POLYPHONY DIGITAL/SONY – PS2
Vergleich Deine Bestzeiten beim Fahren mit anderen auf www.authorisedcollection.com
15↑

12 **FIFA Football 2002**
EA SPORTS – PC, PS2, PS
Nur dieser Genrevertreter hat ausnahmslos korrekte Spieler- und Teamnamen
7↓

13 **Diablo II: Lord of Destruction**
BLIZZARD/VIVENDI – PC
NEU
Neben neuen Gegenständen bietet das Rollenspiel-Add-On auch zwei neue Charakterklassen

14 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
NEVERS./ACTIVISION O2 – PC, PS, DC, N64, GBA, GBC
Zum ersten Mal seit 16 Monaten aus den Top Ten gegrindet – abgelöst durch Teil 3
8↓

15 **Final Fantasy VIII**
SQUARESOFT – PC, PS
18↑
Ragnarok fliegt von selbst, wenn man die Weltkarte öffnet, den Zielort markiert und Ⓧ drückt

16 **GTA 2**
ROCKSTAR/TAKE 2 – PC, PS, DC
Die Polizei hetzt Dich? Betätige öfters den Sprungknopf, um Schüssen auszuweichen
13↓

17 **Medal of Honor: Underground**
EA GAMES – PS
NEU
Als Rebellin Manon unterstützt Du die OSS-Organisation beim Kampf gegen das Dritte Reich

18 **Metal Gear Solid**
KONAMI – PC, PS, GBC
Verhindere, dass Terroristen im eisigen Alaska eine Atombombe zünden
20↑

19 **Devil May Cry**
CAPCOM/EA GAMES – PS2
NEU
Mit Schrotflinte und Colt heizt Du Höllenkriegern ein, um des Teufels Rückkehr zu stoppen

20 **Commandos 2**
PYRO STUDIOS/EIDOS – PC
Taktik: Lass den Spion als Letztes ins Fahrzeug, damit Dich der Feind nicht entdeckt
11↓

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

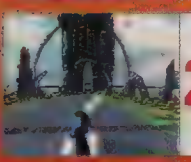
Spiele für die Insel

Claus Capek

Am 22. April erscheint die neue Single „Missing You"!

Ursprünglich wollte Claus Capek Feuerwehrmann werden, dann schloss er sich mit Guy Gross zur „Band ohne Namen" zusammen. Bald soll ihr neues Album die Charts unsicher machen.

1 **Bust A Move 4 (PS2)**
„Mit Abstand mein Lieblingsspiel, denn es ist einfach zu spielen und hat einen Spielspaß, der nie enden will"



2 **XGIII: Extreme-G Racing (PS2)**
„Mein zweites Lieblingsspiel! Ein rasantes Motorradrenn- und Ballerspiel"

3 **Gran Turismo 3: A-spec (PS2)**
„Da ich viel im Studio bin und fleißig produziere, fehlt mir häufig die Zeit, um fürs Spiel zu üben"

Most Wanted

SPIELE, AUF DIE ALLE WARTEN!

1 **V-Rally 3**
INFOGRAMES – PS2
Genre: Rennspiel
Erscheint: Juni 2002
Wirble Staub von der Piste, spritz Schlamm von den Wegen...

2 **Buffy – Im Bann der Dämonen**
EA GAMES – XBOX
Genre: Action-Adventure
Erscheint: Herbst 2002
„Der Meister" kehrt zurück und will das Tor zur Hölle öffnen

3 **Neverwinter Nights**
INFOGRAMES – PC
Genre: Rollenspiel
Erscheint: Sommer 2002
Steig als allmächtiger Dungeon Master in die „AD&D"-Welt ein!

DREAMCAST

1	Shenmue 2	ca. 45 €	
	SEGA/BIGBEN INTERACT.		Adventure
2	Virtua Tennis 2	ca. 45 €	
	SEGA/BIGBEN INTERACT.		Sportspiel
3	Headhunter	ca. 40 €	
	SEGA/BIGBEN INTERACT		Action-Adventure
4	Soul Calibur	ca. 40 €	
	NAMCO/SEGA		Fightspiel
5	Phantasy Star Online	ca. 40 €	
	SONIC TEAM/SEGA		Action-Rollenspiel

NINTENDO 64

1	Zelda: Majora's Mask	ca. 70 €	
	NINTENDO		Action-Adenture
2	Zelda: Ocarina of Time	ca. 55 €	
	NINTENDO		Action-Adventure
3	Perfect Dark	ca. 60 €	
	RARE/NINTENDO		3D-Shooter
4	Conker's Bad Fur Day	ca. 80 €	
	RARE/THQ		Actionspiel
5	Paper Mario	ca. 70 €	
	NINTENDO		Rollenspiel

GB ADVANCE

1	Mario Kart: Super Circuit	ca. 45 €	
	NINTENDO		Rennspiel
2	Tony Hawk's Pro Skater 2	ca. 55 €	
	VIC. VISIONS/ACTIV. O2		Sportspiel
3	Warioland 4	ca. 45 €	
	NINTENDO		Jump&Run
4	Advance Wars	ca. 45 €	
	NINTENDO		Strategiespiel
5	Castlevania	ca. 50 €	
	KONAMI		Action-Adventure

GB COLOR

1	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	ca. 40 €	
	NINTENDO		Action-Adventure
2	Pokémon Gold/Silber	ca. 40 €	
	NINTENDO		Rollenspiel
3	Pokémon Crystal	ca. 40 €	
	NINTENDO		Rollenspiel
4	Harvest Moon 2	ca. 35 €	
	UBI SOFT		Simulation
5	Harvest Moon	ca. 35 €	
	NINTENDO		Simulation

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 40 oder 70 Euro kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Handy", „Internet", „Kino" und „TV".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Rote Kästchen zeigen, für welche(s) System(e) SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC:	Windows-Rechner	DC:	Sega Dreamcast
Xbox:	Microsoft Xbox	NGC:	Nintendo Gamecube
PS2:	Sony Playstation 2	GBA:	Game Boy Advance
PS:	Playstation/PSone	GBC:	Game Boy Color

In der Rubrik „Angespielt" sind alle Systeme, für die das Spiel erscheint, orange markiert.

Altersempfehlung

Hier nennen wir besondere Altersempfehlungen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle).

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Systemanforderungen

PC-Besitzer erfahren hier, ab wann das Spiel gut läuft. Wir testen jedes PC-Spiel auf drei Referenzsystemen (siehe rechts). Nach *Min.:* stehen die Minimalanforderungen, die der jeweilige Hersteller angibt.

Konsolenfreunde erfahren hier, ob Zusatzhardware oder Video-/Soundformate unterstützt werden.

Die Genres

3D-Shooter: Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers.

Action-Adventure: Hier besteht Ihr rasante und aufregende Abenteuer – Action ist Trumpf.

Adventure: Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte.

Fightspiel: Ab in die Kampfarena! Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte?

Jump&Run: Geschick und genaues Timing sind bei Hüpf- und Sause-Spielen gefragt.

Rennspiel: Gebt Gas: Brecht jeden Geschwindigkeitsrekord im Kampf um den ersten Platz.

Rollenspiel: Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern.

Simulation: Ob Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten Realismus.

Sportspiel: Fußball, Basketball, Eishockey, Tennis: Hier werden Sportarten aller Art umgesetzt.

Strategiespiel: Bei Strategicals sind Taktik und Planung angesagt – oft finden sie in Echtzeit statt.

Sonstige: Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Knobelspaß vollenden die Vielfalt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viele Euro (€) Ihr auf den Tisch blättern müsst.

Die Macher

Wer war's? Vorn steht die Programmierfirma, dahinter wird der Vertrieb genannt.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig oder nacheinander loszocken dürfen.

Bereits getestete bzw. geplante Versionen des Spiels

Getestet: Die Noten bereits getesteter Versionen
Geplant: Für welche Systeme kommt's noch

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel am meisten missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Gesamtnote sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Achtung: Die Gesamtnote ist keine Durchschnittsnote aus den Einzelnoten, ein Spiel kann bei Sound eine 4 haben und trotzdem als Gesamtnote eine 1 erhalten.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

Die allerbesten Spiele zeichnet der goldene SCREENFUN-Award aus. Dann geht's mit ganzen, Plus- und Minusnoten bis zur 6 runter.

1 / 1- — **Sehr gut**
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 / 2+ / 2- — **Gut**
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

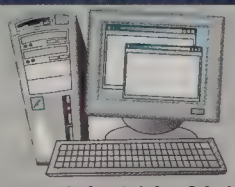
3 / 3+ / 3- — **Befriedigend**
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 / 4+ / 4- — **Ausreichend**
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 / 5+ / 5- — **Mangelhaft**
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 / 6+ — **Ungenügend**
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Referenzsysteme für PC



Wir testen jedes Spiel auf drei PC-Systemen. So seht Ihr, bei welcher Hardware es am besten läuft.

Der Dschungel der Systemvoraussetzungen ist groß, die Minimalanforderungen der Hersteller sind bisweilen missverständlich. **Die Tests auf den drei SCREENFUN-Referenzsystemen (REF) liefern Dir einen Anhaltspunkt, ob und wie gut das getestete PC-Spiel auf Deinem eigenen Rechner läuft.**

Die Bildschirmauflösung ist die, in der das Spiel getestet wird. Kleine Grafikruckler beheben wir mit vertretbarem Herunterschalten der Details. Als Grafiktreiber dienen die aktuellen Detonator-Treiber 23.11. Auf den drei Referenzrechnern läuft Win98 SE.

REF1

Prozessor	Pentium II 400
Grafikkarte	Riva TNT
Bildschirmauflösung	800 x 600
Arbeitsspeicher	64 MB
Benchmark 3DMark 2000 v1.1	1833
Benchmark 3DMark 2001 SE	–

REF2

Prozessor	Pentium III 700
Grafikkarte	GeForce DDR
Bildschirmauflösung	800 x 600
Arbeitsspeicher	128 MB
Benchmark 3DMark 2000 v1.1	4892
Benchmark 3DMark 2001 SE	2457

REF3

Prozessor	Athlon 1,2 GHz
Grafikkarte	GeForce 2 GTS
Bildschirmauflösung	1024 x 768
Arbeitsspeicher	256 MB
Benchmark 3DMark 2000 v1.1	7050
Benchmark 3DMark 2001 SE	3499

Begriffserklärung für Konsolen

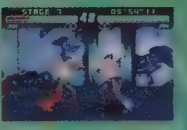
16:9-Modus: Breitbild-TV. Das herkömmliche Fernsehbild hat die Maße 4:3.
60-Hz-Modus: Verhindert schwarze Balken bei US-Umsetzungen. TV-Gerät muss das PAL-60-Format unterstützen.
Batteriespeicher: Ermöglicht das Speichern bei GBA- und GBC-Spielen.
Dolby Digital: Digitales Kino-Soundformat – versorgt 5 Boxen und 1 Subwoofer mit getrennten Datenströmen.
Dolby Surround: Analoger Stereosound, der mit Matrix-Berechnung eine zusätzliche hintere Box ansteuert.
DTS: Digitales Kino-Soundformat mit flexibler Datenrate – unterstützt bis zu sechs Boxen und einen Subwoofer.
iLink: Optische Playstation-2-Schnittstelle – zum Vernetzen von mehreren Playstation-2-Konsolen. Wahlweise direkt oder per Hub-Schaltung.
Ethernet: 100-MBit-Schnittstelle zum Spielen im Internet oder Netzwerk. Entweder im Direktverbund oder per Hub.
Modem: Verbindet die Konsole mit dem Internet für Online-Gaming.

namco®

INFOGRAMES

Dein nächster Kampf kann jederzeit stattfinden !

In dieser Situation wirst Du Dir Kampfsportertahrung wünschen.
Du wartest frierend und die Zeit schleicht dahin.
Doch Du bist nicht allein.
In den Bruchteilen einer Sekunde springst Du auf Deine Füße,
adrenalingeladen und kampfbereit.
Schon fliegen die Fetzen.
Dieser Kampf ist bösartig, blutig und brutal.
Und Du dankst Gott, denn Du spielst Tekken Advance.



鉄拳 TEKKEN ADVANCE

GAME BOY ADVANCE

Stell Dich dem Kampf. Überall.

TEKKENADVANCE™ & © 1994 1995 1996 1999 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. GAME BOY ADVANCE AND THE GAME BOY ADVANCE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. © 2002 INFOGRAMES.

FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002

Wer holt den Titel? Im offiziellen Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft bist Du am Drücker!

Wenn Du bei Standardsituationen – wie hier einem Eckball – den Kraftbalken (u.r.) in den roten Bereich füllst, verzieht der Schütze den Ball (PC)

Die weißen Punkte auf dem Spielfeld (o.) zeigen den geplanten Weg Deines Kollegen – versuche beim Passen ihm den Ball direkt in den Lauf zu spielen! (PC)

Star-Spieler wie den Spanier Raúl erkennst Du am roten Stern über dem Kopf – zudem ziehen ihre festen Schüsse einen gelben Turbo-Schleier hinterher! (PC)

Wunschtraum: Gewinnt das deutsche Team den Pokal?

Volle Wohnzimmer, leere Straßen: Wenn am 31. Mai in Japan und Korea zum 17. Mal die Fußball-WM angepfiffen wird, befindet sich die Welt wieder für einen Monat im Ausnahmezustand. Mehrere hundert Millionen Menschen werden gebannt vor den Fernsehern sitzen und ihren Nationalteams die Daumen drücken. Die Finger wund drücken kannst Du Dir allerdings schon ab dem 26. April: Dann steht EA Sports' offizieller WM-Kick für PC und Konsolen in den Läden.

Dabei erwartet Dich mehr als nur ein leicht verbessertes „FIFA 2002"-Update: **Die „Fussball Weltmeisterschaft 2002" krempelt spielerisch mächtig die Ärmel hoch und stellt mit einer außergewöhnlichen Präsentation die Konkurrenz ins Abseits.** Schon erstaunlich, was die Entwickler in der kurzen Zeit auf die Beine gestellt haben!

Die Steuerung blieb weitgehend unverändert, Pässe und Schüsse regelst Du wie in „FIFA 2002" mit einem Kraftbalken. Dafür macht den Akteuren das Dribbeln sichtlich Spaß: Neben Übersteiger und Körpertäuschung lupfst Du erstmals den Ball hoch und hältst das Leder durch rhythmisches Knopfdrücken in der Luft!

Um einen entfernten Ball noch zu erwischen, rutscht Dein Spieler jetzt beherzt nach dem Leder und zieht es mit dem Fuß heran. Auch an nervige Kleinigkeiten hat EA Sports endlich gedacht: Die Akteure stolpern die Kugel nicht mehr so oft ungeschickt ins Seitenaus, sondern erkennen die Spielfeldbegrenzung und versuchen den Ball mit dem Absatz oder durch Körperdrehung im Feld zu halten.

Völlig neu sind die Star-Spieler in jeder Mannschaft, die spezielle Fähigkeiten besitzen: Michael Owen rennt mit seiner Schnelligkeit jeden Verteidiger in Grund und Boden, Beckham flankt und passt präziser als andere Mittelfeldspieler und gegen die platzierten Schüsse von Ronaldo oder Raúl hat kaum ein Torwart eine Chance.

Damit auch echte WM-Atmosphäre aufkommt, hat EA Sports kräftig an der Präsentation gefeilt: Die Stadien werden durch passend gekleidete Fans und geschwenkte Fahnen in die Farben der Nationalteams getaucht, zudem breiten sich riesige Flaggen auf den Rängen aus. **Eine Lasershow vor Spielbeginn, Kamerablitzgewitter und Konfettiregen von den Rängen verwandeln die Wettkampfstädte schließlich in echte Party-Arenen.**

Mit Schlachtrufen („Ihr könnt nach Hause fahr'n") und ohrenbetäubenden Pfeifkonzerten melden sich die Fans von den Tribünen. Fällt ein entscheidendes Tor oder

Text: Michael Stapf

„Nicht weinen, Jens (l.), das hat der Schiri sicher nicht so gemeint" (PS2)

Ehre dem Sieger: Seit 1930 spielen die Nationalteams des Weltverbands FIFA um diesen goldenen Pokal

eine umstrittene Schiedsrichterentscheidung, zoomt die Kamera packend ans Geschehen, während dramatische Orchester-Klänge im Stil vom Kinohit „Gladiator" aus den Boxen schallen – Gänsehaut garantiert!

Leider gibt es nur zwei Spielmodi, Trainingsfunktion und Turnier-Varianten suchst Du vergebens – dafür motivieren freischaltbare Videosequenzen und Bonus-Teams. **Echte Fußball-Fans brauchen den WM-Kick sowieso, alle anderen sollten die grandiose Präsentation und das ausgereifte Spielprinzip überzeugen – schnapp Dir die „FIFA Fussball WM 2002"!**

PC PS2 D

FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 45 / 60 €	EA Sports	1-8 Spieler

Min.: Pentium II-300, 32 MB RAM, 3D-Karte
Ref1 (PII 400, TNT): **ruckelt stark**
Ref2 (PIII 700, GF1): **ruckelt leicht**
Ref3 (AMD 1200, GF2): **optimal**

Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 2

Technisch überragend, tolle Atmosphäre, stark verbesserter Spielablauf

Nur zwei Spielmodi, ruckelt leicht, keine Vereinsmannschaften

PC: EA Sports' WM-Kick präsentiert sich in bestechender Form – aber ein Gamepad ist Pflicht! **1-**

- unterstützt 8-MB-Card, Multitap

Grafik 1 Sound 1 Dauerspaß 2

PS2: Konkurrenzlos gute Atmosphäre und kaum spielerische Mängel – Kaufen! **1-**

geplant für Xbox, PS, NGC

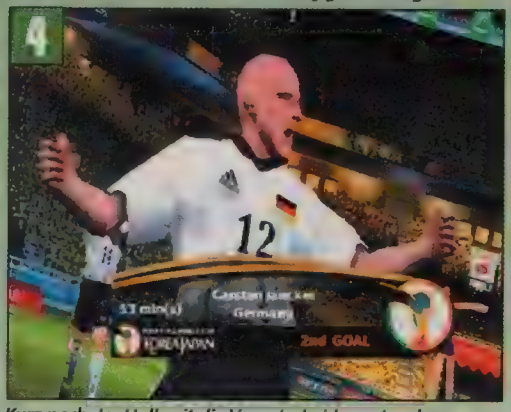
Wir holen den Pokal!

BRAVO Sport *Geballte WM-Infos und Poster findet Ihr im 14seitigen WM-Special der BRAVO Sport Nr. 9.*

Das Traumfinale: Deutschland trifft im Endspiel auf Brasilien. Das Stadion ist bis auf den letzten Platz...

...gefüllt, die Menge tobt. Kurze Pause für die Nationalhymnen, dann startet die Partie – auf geht's, Jungs!

Die Hintertorkamera sieht es kommen: Jancker spitzelt den Ball am Goalie vorbei ins Tor – 1:0 für Deutschland!



Kurz nach der Halbzeit die Vorentscheidung: Jancker trifft zum zweiten Mal, die deutschen Fans flippen aus

Die Schlussoffensive der Brasilianer: Ein Stürmer kommt dem deutschen Tor bedrohlich nahe, da hilft nur...

...die Notbremse. Der Schiedsrichter zückt die Rote Karte und schickt Nowotny vorzeitig vom Platz!

Doch das ändert nichts mehr am Spielverlauf: Wenige Minuten später beendet der Mann in Schwarz die Partie

Deutschland ist Weltmeister! Glücklich, erleichtert und stolz strecken die Spieler den Pokal in den Himmel! (PS2)

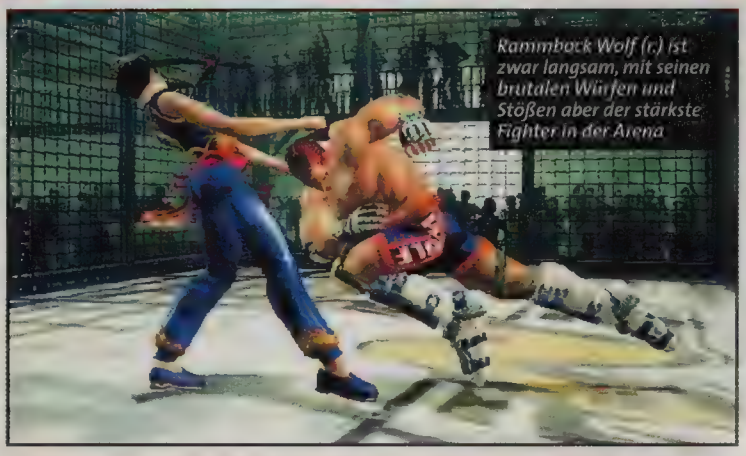
Virtua Fighter 4

Mal Schüler, mal Meister: Im vierten Teil des Sega-Hits trainierst Du sogar gelehrige CPU-Kämpfer!

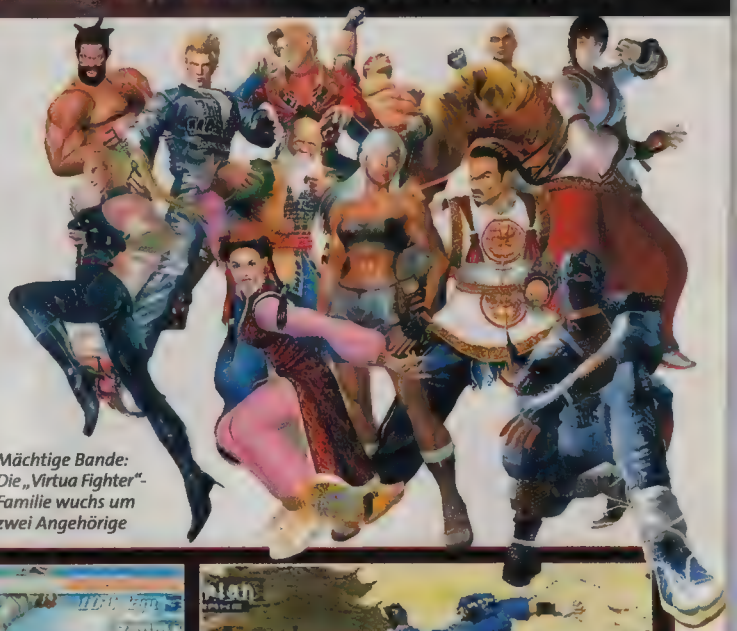
SCREENFUN AWARD

Detailliert: Die Figuren aus „Virtua Fighter 4" sind grafisch der Hammer!

Der temperamentvolle Neuzugang Lei-Fei (l.) ist schwer zu beherrschen. Mit gestreckten Attacken hält er seinen Gegner auf Distanz



Rammbock Wolf (r.) ist zwar langsam, mit seinen brutalen Würfen und Stößen aber der stärkste Fighter in der Arena



Mächtige Bande: Die „Virtua Fighter"-Familie wuchs um zwei Angehörige

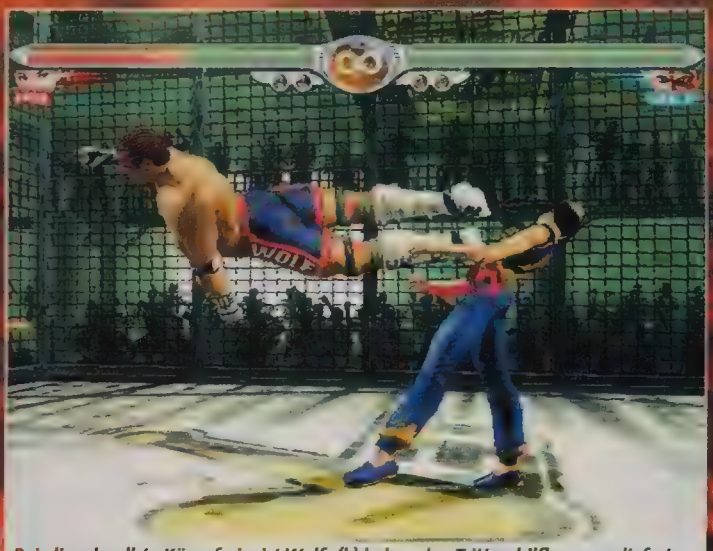
Fight Club: Trainiere Deine Kämpfer!

1. *Selbst ist der Mann: Im „AI"-Menü kleidest Du einen Deiner Schützlinge ein, um ihm anschließend...*

2. *...im Sparring-Modus Kampftricks beizubringen. Dann begleitest Du den jungen Kämpfer...*

3. *...zum Kumitee-Match und lobst ihn für alle erfolgreichen Hiebe per Tastendruck*

Handstand für den Sieg: Nach jedem Schluck aus der Flasche wird Shun (l.) wilder



Pai, die schnellste Kämpferin, ist Wolfs (l.) kolossalen Tritten hilflos ausgeliefert

Tolle Schnee-Effekte: Bei jedem Kick Deines Kämpfers stauben in diesem frostigen Level die Eiskristalle

Der akrobatische Wrestler (r.) lässt es klatschen – im Brunnen kühlt spritzendes Wasser die Hitzköpfe ab

Alle Achtung, die Computerkämpfer lernen von Dir. Nimm sie also nicht auf die leichte Schulter!

Für das Playstation-2-Debüt der bekannten Fightserie trommelt Sega 14 Martial-Arts-Künstler aus aller Welt zusammen. „Virtua Fighter"-Fans kennen die meisten Helden, etwa Karateka Akira, Karibik-Ringer Jeffry und Ninja Kage. Neu dabei: der kahlköpfige Shaolin-Mönch Lei-Fei, der seine schnellen Kicks unter wallenden Gewändern ausführt, sowie Vanessa – die Kickboxerin schickt Dich mit Haken und Ellbogen ins Reich der Träume.

Das „Virtua Fighter"-Turnier gewinnst Du entweder durch K.o., in einigen Arenen auch durch Ring Out: Schleuderst Du Deinen Gegner etwa von der Chinesischen Mauer, wird der Kampf zu Deinen Gunsten abgebrochen.

Der Clou am vierten Teil ist die Lernfähigkeit aller Helden: Shaolin Lei-Fei, Wrestler Wolf und ihre Mitstreiter kannst Du nicht nur selbst steuern, sondern auch in der Kampfkunst unterweisen. Im Turnier fieberst Du dann als Coach mit und empfiehlst geeignete Techniken für den Erfolg.

Dank Künstlicher Intelligenz (englisch: Artificial Intelligence, kurz AI) gehorchen Dir die CPU-Kämpfer. Am Anfang können sie noch nichts, weder blocken noch knocken. Alle Schläge, Tricks und Kniffe zeigst Du im Sparring-Modus, wo Du den Schüler nach Strich und Faden verhaust. Der Arme merkt sich jedes Manöver und setzt es dann eigenständig ein. Beherrscht Dein Schüler die Grundtechniken, bringst Du ihm Combos und Finten, Ausweichmanöver und Konterattacken bei. Fußfeger und Saltokick zeigst Du ihm mehrmals, dann nützt er sie öfter. Schon bald überrascht Dich der AI-Schüler mit eigenen Tricks – Du bist mächtig stolz!

Für die Praxis schickst Du Deinen Schüler in den Arcade-Modus oder besser gleich ins „Kumitee". Dort fordert er alle Kämpfer und gewinnt 46 Titel, vom gelben Gürtel über zehn Meister-Dans bis zum Drachenkrieger.

Dazu benötigt Dein Mann aber nicht nur die Erfahrung von tausend Duellen, sondern auch Deinen Rat: Mit den Feuerknöpfen lobst Du ihn für schnelle Manöver oder tadelst ihn, wenn er leichtsinnig vorm Gegner tänzelt. Er merkt sich Deine Hinweise und ändert in den Folgekämpfen seine Taktik. Jetzt ist der Schüler bereit für den VS-Modus: Sein Duell gegen den AI-Kämpfer eines Kumpels ist genauso spannend wie selber in den Ring zu steigen!

„Virtua Fighter 4" überzeugt aber nicht nur als Trainingscamp. Zu den genannten Modi kannst Du natürlich auch selbst einen Kampfkörper schwingen. **Mit drei Tasten für Faust, Tritt und Block geht die Steuerung einfacher als in „Tekken" und „Dead or Alive". Trotzdem ist das Kampfsystem komplex.** Wer einfach nur auf die Tasten haut, landet schnell auf der Matte: Du musst die 70 bis 80 Hiebe pro Spielfigur gezielt einsetzen und für jeden Schlag den passenden Gegengriff kennen. Man spielt „Virtua Fighter 4" konzentrierter als „Dead or Alive", versucht, die gegnerischen Manöver zu erraten, und plant Konter. Durch das taktische Ring Out lassen sich Gegner mit einem überraschenden Schlag besiegen.

Optisch übertrumpft das vierte „Virtua Fighter" jedes andere PS2-Fightspiel: Im Schnee hinterlassen die Kämpfer realistische Abdrücke, selbst wenn sie knien oder rollen – das gibt's nicht mal auf der Xbox! Sega spielt auch mit Licht: Die Blendeneffekte leuchten in allen Farben, einmal lässt ein Hubschrauber seine Scheinwerfer über die Duellanten schweifen. Die Kämpfer bewegen sich dynamisch und natürlich, die Zoom-Kamera fängt die Hiebe in heroischen Perspektiven ein. So erhältst Du einen tiefsinnigen Fight-Hit in wunderschöner 3D-Verpackung – stell Dich der Herausforderung!

Virtua Fighter 4

Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 60 €	Sony	1-2 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card, Festplatte

Grafik	Sound	Dauerspaß
1	2	1

Originelles Schüler-Training, knifflges Kampfsystem, realistische Spezialeffekte

Geheimkämpfer und Tag-Modus fehlen, jedes Match ist zeitlich begrenzt

Mitfiebern oder selbst fighten? Das intelligente Kampfturnier motiviert monatelang!

1

SEGA SCHLÄGT ZU

Bis 1993 kloppten sich flache 2D-Helden auf dem Bildschirm. Dann erfand Sega-Designer Yu Suzuki die „Virtua Fighter". Trotz kantigen Polygon-Looks war der erste Teil eine Sensation. Der Saturn-„Remix" von 1995 kleidete die Helden in Texturen. Nur für den Saturn umgesetzt wurde die Putzig-Variante „Virtua Fighter Kidz". Das brillante „Virtua Fighter 2" erschien auch für PC-Kämpfer. „Virtua Fighter 3" kam 1998 exklusiv für die Dreamcast, konnte den Niedergang der letzten Sega-Konsole aber nicht verhindern.

Akira begleitet die „Virtua Fighter"-Serie seit 1993 (links oben) bis hin zum aktuellen Auftritt (großes Bild links)

Text: Winnie Forster

STAR WARS ROGUE LEADER

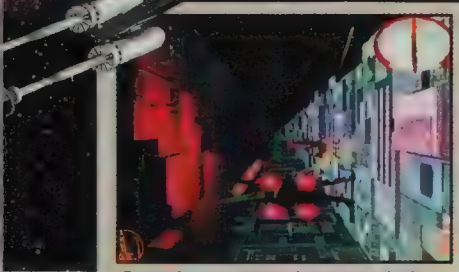
ROGUE SQUADRON II

Exklusiv für Gamecube-Rebellen: So gut sah's im Sternenkrieg noch nie aus – „Rogue Leader" ist ein optisches Kraftpaket!

Kawumm! Die erste Mission auf dem Todestern sieht nicht nur gut aus, sie ist auch spielerisch leicht

Na warte, Darth! Rebellen-Stau auf der galaktischen Autobahn in Richtung Todesstern

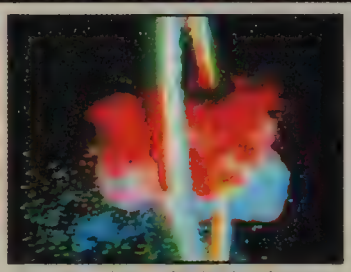
Benutze die Macht, Luke!



1. *Finale zum Mitspielen: Am Ende der ersten Mission geht's in den Graben*

2. *Nachdem Du ein paar Angreifer zerschossen hast, muss ein Torpedo...*

3. *...im Luftschacht versenkt werden. Der Zielcomputer hilft aber wenig*



4. *Vertrau der Macht, drück rechtzeitig ab – und der Todesstern zerkracht*

INFO

Made in Germany

Vor allem deutsche Spieler kennen die Entwickler von „Star Wars: Rogue Leader": **Factor 5 ist das wohl bekannteste deutsche Programmierteam.** Die Mannen um Julian Eggebrecht, Thomas Engel und Holger Schmidt feierten ihren ersten Erfolg 1988 mit dem Amiga-Shooter **„Katakis"**.

Kultstatus hierzulande erwarben die Programmierer 1990 mit **„Turrican"** und ein Jahr später mit **„Turrican II"**. Auch **„B.C. Kid"**, die witzige Amiga-Umsetzung des japanischen Hüpf-Hits „Bonk's Adventure" geht auf ihr Konto.

Nach zahlreichen Game-Boy- und Mega-Drive-Umsetzungen zog es das Team im Jahr 1996 nach Kalifornien – eine enge und fruchtbare Zusammenarbeit mit LucasArts stand bevor. Als erste Spiele wurden **„Rebel Assault 2"** und **„BallBlazer Champions"** für die Playstation fertig gestellt. Ende 1998 startete **„Star Wars: Rogue Squadron"**, 2000 folgten die Nintendo-64-Umsetzungen von **„Indiana Jones"** und **„Battle for Naboo"**. Zur Zeit werkelt Factor 5 an **„Thornado"**, einem Gamecube-Shooter.

1990 der Hammer: „Turrican" war der Action-Reißer auf dem Amiga

„B.C. Kid": die Amiga-Umsetzung des Japano-Jump&Runs „Bonk's Adventure"

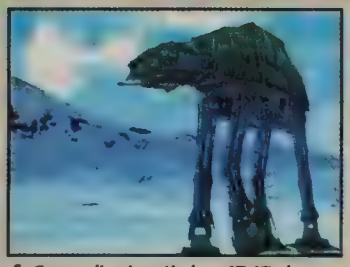
Die Mission ist schrecklich einfach: Mit einer Übermacht saust die Rebellenflotte aus dem Hyperspace. Der Planet Endor und der halbfertige Todesstern tauchen auf. Das letzte Stündchen des Imperiums hat geschlagen! Doch der feindliche Schutzschild ist noch aktiv. Und dummerweise tauchen plötzlich TIE-Fighter auf. Viele. Sehr viele! Die blitzschnellen Jäger des Imperiums schießen sich auf die Fregatte „Redemption" ein. Du musst das wichtige Schiff vor Jägern und Bombern schützen. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn vor dem Sternenhimmel erkennt man die flotten Angreifer verflixt schlecht. Zum Glück hast Du ein Radar – doch Du hast auch Pech, denn auf diesem verwirren die satten 50 roten Punkte gehörig. Du brauchst gute Augen, viel Glück und noch mehr Geduld...

LucasArts' „Star Wars: Rogue Leader" ist der direkte Nachfolger von „Rogue Squadron", 1999 für PC und N64 erschienen. Spielerisch haben die deutschen Entwickler Factor 5 wenig Neues aus den Tiefen des Alls gezaubert. Technisch aber hievten sie ein gewaltiges Werk auf die kleine Gamecube-CD. Ein so immens schönes, detailreiches und optisch überwältigendes „Star Wars"-Spiel gab es noch nie!

In insgesamt zehn Missionen beweist Du Dein fliegerisches Können als Luke Skywalker und dessen bester Flügelmann Wedge Antilles. Mit X-, Y-, B-, A-Wing und dem beliebten Snowspeeder ziehst Du gegen die Schergen von Darth Vader in die Schlacht.

Die Missionen enthalten auch Schlüsselszenen aus den drei erstverfilmten „Star Wars"-Teilen: Anfangs zerstörst Du zum Beispiel den ersten Todesstern, ein paar Missionen später wickelst Du AT-ATs das berühmte Abschleppkabel um die Beine, und zu guter Letzt kämpfst Du Dich durch die chaotische Schlacht von Endor. Zwischendurch beschützt Du Rebellenfrachter, schießt der Flotte den Weg frei und entführst nebenbei sogar eine imperiale Fähre.

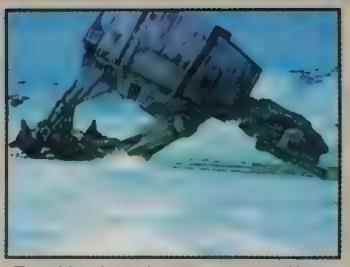
Klar, dass Dir die Bösewichte ständig zu Leibe rücken. Mit Laserstrahl und



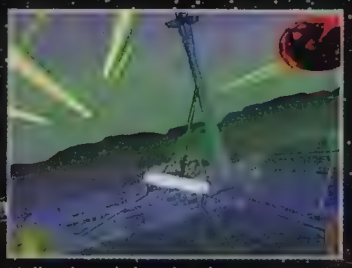
1. Gegen die gigantischen AT-ATs des Imperiums sind die Rebellen machtlos

2. Aber Du hast die zündende Idee! Flieg tief an, klinke neben dem AT-AT Dein...

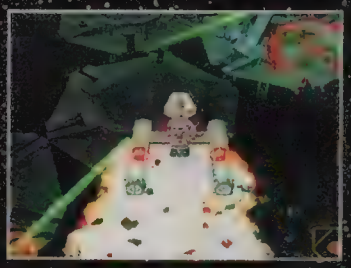
3. ...Abschleppseil aus und dreh ein paar gemütliche Runden um den Koloss



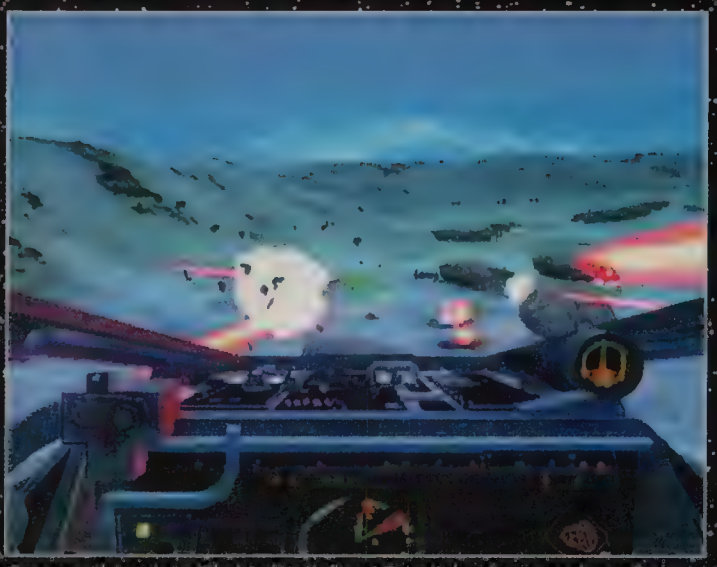
4. Bald stolpert das Monstrum und küsst den Schnee. Ist das Imperium besiegt?



Hallo Abwechslung! In dieser Mission klaust Du eine imperiale Fähre



Mit dem Y-Wing bombardierst Du auf Planetenoberflächen Imperiale



Genauso schön wie im Film! Auf Hoth fliegst Du mit dem Snowspeeder grafisch aufregend gegen AT-ATs, AT-STs und TIE-Bomber. Hier die Cockpit-Perspektive

Hilfreich beim Ausweichen: Sitzt Dir ein TIE im Nacken, zoomt die Kamera heraus und zeigt Dir formschön Deine Notlage, aber auch Deine Möglichkeiten

Superschnell und wendig: der A-Wing

An diesen blauen Rebellen-Logos wechselst Du in der Mission Dein Schiff

Zweitwaffe (Torpedo, Ionen-Kanone und so weiter) zerbröselst Du die TIEs. Dazu zielst Du aus dem Cockpit oder einer Perspektive hinter Deinem Schiff. Die erste Methode hat den Vorteil, dass Du genau anvisieren kannst. Allerdings schränkt sie die Übersicht ein und zeigt Dir etwaige Verfolger nicht.

In der Außenansicht überblickst Du das Gefecht optimal und siehst, wenn sich ein Gegner an Dein Hinterteil hängt. Dafür bist Du aber auf das leidige 3D-Zielsystem angewiesen, das schon in „Rogue Squadron" störte. Ganz Genaue schalten den Zielcomputer ein, der optisch ernüchternd Gegner aus dem Hintergrund filtert. Allerdings muss man dazu eine Taste festhalten – unkomfortabel!

Echte Jedis und Grafik-Fetischisten brauchen diese künstliche Hilfe aber nicht: **Bei „Rogue Leader" zählt allein der Augenschmaus! Lichteffekte bis zum Abwinken, nie da gewesener Detailreichtum und wunderschöne Texturen verwandeln das Spiel in ein Erlebnis!** Fans der Filme schunkeln zudem beschwingt zum Williams-Soundtrack: Die Atmosphäre ist gigantisch!

Spielerisch sorgen fünf versteckte Missionen, Bonus-Schiffe, ein Medaillen-System und wunderschöne Extras der Entwickler (Making-Of, kommentierte Szenen) für lange Motivation. **Doch leider, leider ist „Rogue Leader" extrem schwer. Allzu oft sind die TIEs zu schnell, die Missionsziele zu unklar und das Handling zu träge.** Als Augenweide ist es aber ein Muss für jeden Cube-Besitzer. Und gut zum Angeben!

NGC E/D

Star Wars: Rogue Leader

Actionspiel für Profis

ca. 60 € | Factor 5/LucasArts | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dolby Surround

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Optik der Extraklasse, erstklassiger Soundtrack, zahlreiche freispielbare Boni

Übertriebener Schwierigkeitsgrad, träges Handling, nutzloser Radar

Tausch Dein Lichtschwert ein! Die Grafik ist unwiderstehlich – etwas spielerischer Frust stört

1-

Text: Knut Gollert

Halb zog es ihn, halb sank er hin: Dieser getroffene TIE schmiert über Endor ab. Gut im Blickfeld liegt auch der Radar (oben rechts), der leider nur selten hilft

Freedom Force

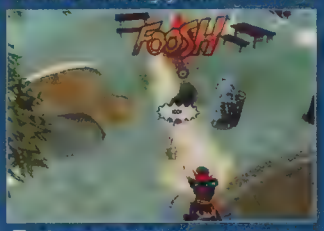
Superhelden im Retro-Look: EA Games entführt Dich in die völlig durchgeknallten Siebziger Jahre!

In der Hitze des Gefechts verwandeln sich Taxis in praktische Wurfgeschosse

Der Minute Man ist besonders im Nahkampf eine Bereicherung für Deine Heldentruppe

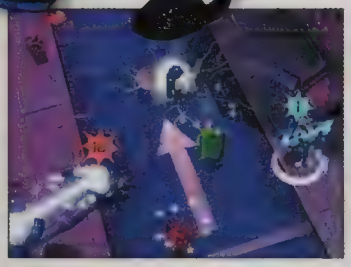
Cops on the rocks!

1. Gemein! Diese Ordnungshüter wurden schockgefrostet



2. Superheld El Diablo schreitet zur Tat: Er röstet die Invasoren...

3. ...und taut anschließend die beiden eisgekühlten Polizisten wieder auf



Nicht fair, aber wirksam: Dein Vierer-team erlegt ein Alien-Monster

Feuerspeier El Diablo hat seinen Lieblingserzfeind Mr. Mafia völlig im Griff

Dank Spezialfähigkeit segelt der Superheld Metal Man durch die Lüfte

Superheld El Diablo fackelt nicht lang. Kommt ihm ein Bösewicht dumm, fliegt ein Feuerball und der Miesling schmurgelt im Fegefeuer. El Diablos Kumpel Minute Man haut derweil mit seiner magischen Keule zu, und Superheld Mentor zapft die Gedanken der Gegner an.

Keine Frage – eine starke Truppe, die Electronic Arts da ins Rennen um die Weltherrschaft schickt. Sieh Dich um: Du befindest Dich im New York der Siebziger Jahre. Die US-Großstadt ist das erste Ziel einer Alien-Invasion. **Du spielst den Oberbefehlshaber einer Liga von 20 Superhelden, die sich der außerirdischen Flut entgegenstemmt.**

Jeder der Supermänner und -frauen verfügt über spezielle Fähigkeiten, die Du zwischen den Missionen trainieren und verbessern kannst. Erledigt Dein Held kleine Zusatzaufgaben, streicht er dafür Ehrenmedaillen ein. Mit denen kannst Du im Kampf gefallene Helden wieder auferwecken oder Deinen Hitpoints-Vorrat aufpeppen.

Ein Einsatzteam besteht aus jeweils vier Kämpfern, die Du nach eigenem Geschmack zusammenstellst. Im Lauf von 30 teils recht knackigen Echtzeit-Missionen räumst Du unter den Invasoren aus dem All auf und rettest die Erde vor einer ungewissen Zukunft.

Die Kämpfe toben in den dreidimensionalen Häuserschluchten der Millionenstadt. Eine frei einstellbare Kamera soll Überblick aus der Vogelperspektive schaffen oder den Helden im Zoom eng auf die unverwundbare Pelle rücken.

Dabei kommt die kunterbunte Comicgrafik zwar gut zur Geltung, der Durchblick im Kampfgetümmel geht aber leider flöten. Oft lauern Gegner hinter Mauervorsprüngen oder versteckt unter Bäumen. **Für angemessene Reaktionen bleibt kaum Zeit und der Sieg gerät zur ärgerlichen Glücksache.** Hier hätte ein anwählbarer Rundenmodus für Stressverminderung und faire Kämpfe gesorgt. Doch den gibt's leider nicht, und so wird eine unverbrauchte super Spielidee zu einer etwas unausgereiften Superhelden-Angelegenheit.

PC E/D

Freedom Force

Strategiespiel für Fortgeschrittene

ca. 45 €	EA Games	1-8 Spieler

Min.: Pentium 350, 64 MB RAM, 3D-Karte
Ref1 (PII 400, TNT): **ruckelt leicht**
Ref2 (PIII 700, GF1): **optimal**
Ref3 (AMD 1200, GF2): **optimal**

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 3

+ Stimmungsvolle Sprachausgabe, hübsche 70-Jahre-Optik, witzige Superhelden
– Stark nervende Kameraführung, unübersichtliche Massenschlachten

Charmanter Comic-Spaß, bei dem im Kampfgetümmel als erstes die Übersicht untergeht

2-

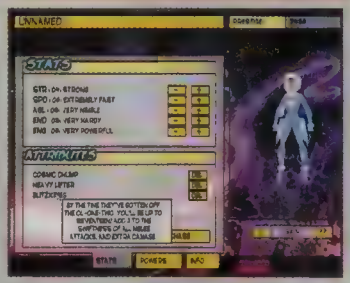
Text: Volker Weitz

INFO

Starke Helden im Eigenbau

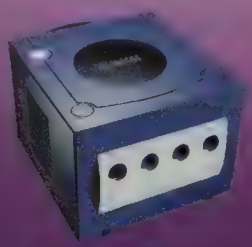
● Skins aus dem Netz
Dank Editor im Spiel kannst Du eigene Superhelden bauen. Entweder setzt Du den Wunschcharakter aus 20 mitgelieferten Kämpfern zusammen oder Du lädst neue Grafiken aus dem Internet. Fündig wirst Du auf *www.myfreedomforce.com* – auf dieser offiziellen Webpage wird regelmäßig Helden-Nachschub bereitgestellt.

● Fähigkeiten nach Lust und Laune
Wenn Du das äußere Erscheinungsbild Deines Superhelden festgelegt hast, bestimmst Du noch seine Spezialfähigkeiten. Über 80 verschiedene Angriffs- und Verteidigungsattribute stehen zur Wahl.



Riesenkraft oder Röntgenblick? Im Editor baust Du eigene Superhelden

NINTENDO GAMECUBE



Life's a game

3. Mai 2002

www.nintendogamecube.de

Die Sims™ Urlaub total

Urlaub mit Hindernissen: Die neuste „Sims"-Erweiterung beweist, dass Ferien ganz schön stressen können.

Seit zweieinhalb Jahren arbeiten, lernen, essen und knutschen sich die Sims unermüdlich durch ihre Spielwelt. Das emsige Personal des Alltags-Simulators ist entsprechend reif für die Ferieninsel. Sobald Du die neue Erweiterungs-CD „Urlaub total" installiert hast, kann die Sommerfrische beginnen. Bestelle telefonisch ein Taxi, bleche 500 Simoleans für die Anreise, und schon wird Dein Sim ins Freizeitparadies befördert.

Die Urlaubsinsel ist in drei Klimazonen unterteilt, die jeweils drei verschiedene Anlaufstellen haben. Mit dem Taxi wechselst Du flott von einem Abschnitt zum anderen. Sehnsucht nach Eis und Schnee? Im Wintersport-Paradies erwarten Dich Snowboard-Rampe und Schneeballschlacht. Die sonnige Meeresküste lockt mit Beach-Volleyball und Sandburgen. Sobald Dich die Waldeslust überkommt, legst Du einfach eine grüne Woche mit Campingplatz und geruhsamen Angel-Stunden ein.

Die neun Anlaufstellen sind ganz darauf ausgelegt, Deinen Sims stetig das Geld aus der Tasche zu ziehen. Einige Vergnügungen sind kostenlos, aber oft musst Du gegen Gebühr Equipment leihen. **Die Benutzung der zahlreichen Spielbuden geht ans Ersparte, jeder Teller vom Büffet wird abgerechnet, und das Hotel-Gewerbe arbeitet auch nicht aus reiner Nächstenliebe.** Statt eines teuren Zimmers im feudalen Hotel kannst Du ein rustikales, billigeres Nachtquartier im gemieteten Zelt wählen.

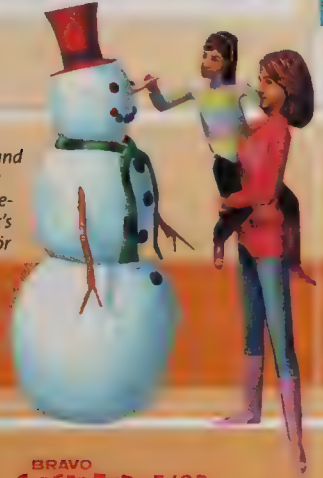
Ähnlich der Innenstadt von „Hot Date" ist die Ferieninsel ein prima Platz, um neue Leute kennen zu lernen, die sich nach dem Urlaub anrufen und einladen lassen. Singles können auch einen anderen Sim aus dem Bekanntenkreis auf die Insel mitnehmen. Verreist eine ganze Familie mit Kinderschar, ist Organisation gefragt. Fühlen sich Deine Kids unzureichend unterhalten, belästigen sie andere Gäste mit Schubsern und Schienbein-

An diesem Stand tauschst Du Gutscheine gegen kitschige Souvenirs

Andenkenjäger spielen bei der Kompaktkirmes mit und gewinnen Gutscheine

Selber snowboarden oder nur zugucken: Frostbeulen in der Halfpipe

Angeln entspannt – auch wenn am Haken nur ein alter Stiefel baumelt



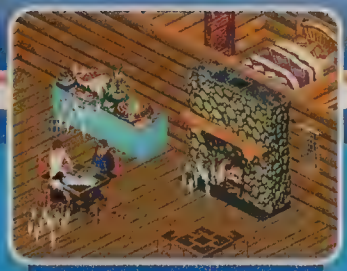
Karotten und Kohlen für den Schneemann gibt's als Zubehör

Gier nach dem Souvenir

1 „Sommer, Sonne, ich komme!": Ein Taxi bringt Dich zur Costa Simsa

2 Beim erheiternden Spiel gewinnst Du mit etwas Glück Gutscheine...

3 ...die Du an dieser Bude gegen geschmackvolle Andenken tauschst



Lieber vornehm im Hotel logieren als billig in 'nem Zelt kampieren

Die meisten Vergnügungen wie hier Beach-Volleyball oder Minigolf sind leider gebührenpflichtig

Für jeden ist etwas im Angebot: Skigebiet, Naturpark und Badestrand auf einer Insel

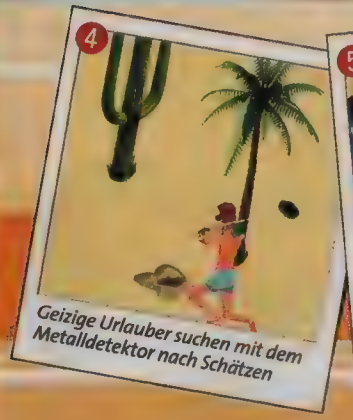
Neue Outfits probieren und kaufen – keine Touristenfalle ohne Boutique

Im Iglu wird nicht nur geschnarcht, Liebespaare „spielen" (unsichtbar) miteinander

Tritten. Erholung alleine ist auf Dauer langweilig, deshalb begeben sich die Sims auf die Suche nach Souvenirs, die in einem speziellen Inventar gebunkert werden. Einige Andenken lassen sich im Laden kaufen und nach dem Urlaub als Mitbringsel verschenken. Spannendere Stücke, die zu Hause in einer speziellen Vitrine ausgestellt werden, musst Du Dir erspielen. Du kannst auch Metalldetektor und Angel mieten, um in freier Wildbahn nach verborgenen Schätzen zu buddeln und zu fischen.

Was wäre ein Urlaub ohne Ansichtskarten, die den Daheimgebliebenen vom schönen Wetter berichten? (... und vor allem die Beziehungswerte leicht verbessern.) **Für alle „Sims"-Architekten ist der Erholungswert von „Urlaub total" besonders groß. Du kannst die neun Stationen der Ferieninsel beliebig umbauen** – Spielgeld spielt keine Rolle. Viele der rund 125 neuen Objekte lassen sich auch in der heimischen Butze verwenden, sind dann aber kostenpflichtig.

Das Ausprobieren der neuen Aktivitäten hält Dich ein paar Stunden bei Laune. **Souvenirs und Urlaubsbekanntschaften zu sammeln, macht Spaß. Aber langsam geht den „Sims"-Erweiterungen etwas die Ideen-Luft aus.** Wenn Du schon „Hot Date" installiert hast, werden Dir einige der „neuen" Urlaubs-Spielelemente vertraut vorkommen. Die Ferieninsel ist streng genommen nicht viel mehr als eine nett verpackte Variante des Innenstadt-Bereichs. An der in die Jahre kommenden Grafikengine wurde nichts verbessert, in lebhaften Momenten kommt es immer wieder zu Ruckel-Verzögerungen. „Urlaub total" ist eine Erweiterung, die man haben kann, aber nicht muss. Falls Dir „Hot Date" noch in der Sammlung fehlt, lohnt sich der Kauf auf jeden Fall.



Geizige Urlauber suchen mit dem Metalldetektor nach Schätzen

Zu Hause werden andächtig die Souvenirs bestaunt

Schlecht erzogen: Randaliert die Brut, droht eine Geldstrafe

Die Sims: Urlaub total

Add-On für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 25 €	Maxis/EA Games	1 Spieler

Min.: Pentium II 300, 64 MB RAM
Ref1 (PII 400, TNT): **ruckelt stark**
Ref2 (PIII 700, GF1): **ruckelt leicht**
Ref3 (AMD 1200, GF2): **ruckelt leicht**

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	2	2

Editierbare Urlaubsgebiete, vielfältige Souvenirjagd, viele Gruppen-Aktivitäten

Spielerisch im Vergleich zu „Hot Date" kaum Neues, alternde Grafik

Witzige Bereicherung der „Sims"-Spielwelt, aber nicht gerade Spielspaß-Vollpension

2

Text: Heinrich Lenhardt

Luigi's Mansion

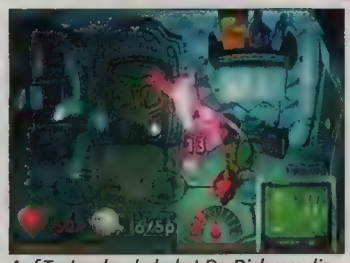
Zwischen Schreck und Schmunzeln: Mit Taschenlampe und Geister-Sauger entrümpelt Marios Bruder eine ulkige Gruselvilla.

Schreck lass nach: Im Spukgemäuer erlebt der ängstliche Luigi sein größtes Abenteuer. Kann er seinen Bruder Mario finden?

Frühjahrsputz im alten Haus: Kuttelt Luigi eifrig an Schränken und Kommoden, purzelt ihm Gold entgegen

Zappelnd versucht der Butler, dem Staubsauger zu entkommen

Die meisten Geister erscheinen, wenn der Held nicht hinsieht



Auf Tastendruck drehst Du Dich um die eigene Achse und hältst den Geist im Sog

Mario ist in einer Geistervilla verschwunden, und als sein Bruder Luigi sollst Du ihn suchen. Da die Spukwesen ungehalten auf Störung reagieren, bewaffnet Dich der Professor mit einem Astral-Staubsauger – diese Wunderwaffe bannt und fängt Geister!

Du spurtest als Luigi durch spärlich beleuchtete Küche und Ballsaal. **Mit Deinem Sauger durchstöberst Du die schummrige 3D-Umgebung, rüttelst an Schubladen, lüftest Vorhänge und Tischdecken.** Manchmal plumpsen Herzen und Goldmünzen zu Boden – sammle die Schätze schnell ein!

Die Gespenster tauchen urplötzlich auf: Zück rasch die Taschenlampe und blende sie. Dann aktivierst Du Deinen Sauger: Der Geist zappelt im Sog wie ein Fisch an der Angel, verzweifelt versucht er sich zu befreien. Du drückst in die entgegengesetzte Richtung, bis er im Astral-Staubbeutel verschwindet.

Um neben den Geistern auch über 20 Gespenster-Bosse zu locken und zu bannen, rüstest Du Deinen Sauger zu Wasserkanone oder Flammenwerfer auf. Ein schlafendes Spukwesen weckst Du mit kalter Dusche, ein anderes macht Dein Feuerstrahl sichtbar.

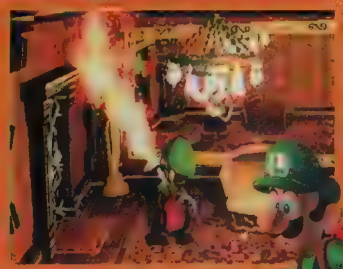
Eine dreh- und zoombare Karte weist Dir den Weg und verrät, welche Tür Du nur mit einem Schlüssel öffnen kannst. Der einblendbare „Game Boy Horror" zeigt Dir geheime Schalter und Schwachstellen der Geister.

„Luigi's Mansion" ist eine schaurigschöne Geisterjagd mit tollen Lichteffekten. Deine Lampe durchschneidet das Dunkel, Stühle werfen realistische Schatten. **Die Rätsel sind logisch und nicht zu schwer – mit einem Haus und nur wenig Umgebung geriet das Abenteuer aber etwas kurz: ein Happen für den Gamecube-Spieler, aber kein Abenteuer für Wochen!**

Tuning für den Geister-Sauger

1. Blaue Geister scheuen den Kontakt und zeigen sich erst im Spiegel

2. Hast Du den Spuk entlarvt und eingesaugt, erhältst Du das Feuer-Emblem



3. Damit wird Luigis Sau… zum Flammenwerfer

NGC E/D

Luigi's Mansion

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 60 €	Nintendo	1 Spieler

- unterstützt MemCard

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	3	4

Spuk zum Schmunzeln: Die frische Spielidee wurde liebevoll umgesetzt

Nur ein Schauplatz, viel zu kurz, kein Zweispieler-Modus

Gruseln mit Humor: Geradlinige Geisterjagd mit originellem Staubsauger-Einsatz

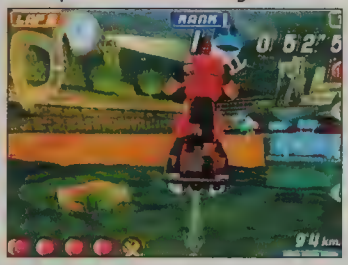
2

Text: Frank Michaelis

WaveRace: Blue Storm

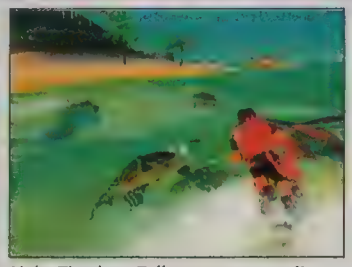
Heiße Maschinen und coole Fahrer: Der Gamecube startet auf dem Wasser durch.

Der Aspen Lake ist eine ruhige Strecke: Nur die Motoren wühlen das Wasser auf

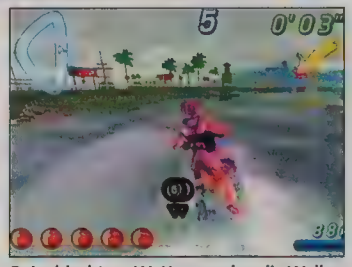


Auf dem dunklen Hafen-Kurs knallst Du schnell mal gegen ein Hindernis

Grüß mir die Sonne! Durch weite Sprünge kannst Du oft frech abkürzen



Liebe Tierchen: Tolle zusammen mit Schildkröten und Delfinen ums Atoll



Bei schlechtem Wetter werden die Wellen deutlich größer – und gefährlicher!

Auf dem Nintendo 64 zählt „WaveRace" zu den beliebtesten Spielen. Die schmucke Grafik und das flotte Gameplay begeistern noch heute viele Zocker. Jetzt, da der Gamecube auch bei uns auf den Markt kommt, liefert Nintendo endlich eine Fortsetzung: „WaveRace: Blue Storm".

Als einer von acht Fahrern begibst Du Dich auf die Rennstrecken. Über Dschungelflüsse, um Karibikinseln oder durch Hafenanlagen jagst Du den begehrten Meisterschaftspunkten hinterher. Die Kurse sind mit Bojen gespickt, die Du abwechselnd links und rechts passieren musst. Leichter gesagt als getan: Der oft starke Wellengang schaukelt Dich bisweilen ganz schön aus der Bahn – besonders, wenn Du Dich von der schönen Grafik und den Wettereffekten ablenken lässt.

Jetski-Neulinge tun sich ziemlich schwer: Die Steuerung ist anspruchsvoll, der Schwierigkeitsgrad hoch. Trotzdem kommt kein Gamecube-Besitzer um „WaveRace: Blue Storm" herum – schon allein der Multiplayer-Modus rechtfertigt die Anschaffung.

NGC E/D

WaveRace: Blue Storm

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 60 €	Nintendo	1-4 Spieler

- unterstützt MemCard

Grafik 1	Sound 3	Dauerspaß 1

+ Ausführliches Tutorial, tolle Wettereffekte, gute Animation der Fahrer
− Für „WaveRace"-Neulinge zu schwer, nervender Audiokommentar

Reite die Welle: Mit schöner Grafik und fesselndem Spielwitz zieht Nintendos Würfel ab

1

Text: Daniel Blank

Super Monkey Ball

Eine runde Sache: Für Segas Gamecube-Debüt brauchst Du gute Nerven und eine ruhige Hand.

Lust auf Südfrüchte: Sammle auf bewegten Platten alle Bananen, ohne abzustürzen

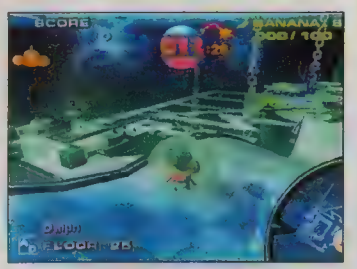
Schöner die Pins nie fallen: Das witzige Bowling musst Du erst freischalten

Bis zu vier Spieler dürfen bei „Monkey Race" gegeneinander rollen

Die Welt der Videospiele hält einige Ideen parat, die nie ihren Reiz verlieren: simpel, aber Sucht erregend. Man legt sie immer wieder neu auf. So präsentiert Sega in „Super Monkey Ball" das Prinzip des Kugel-Klassikers „Marble Madness" im Affenhaus.

Wie im Vorbild versuchst Du einen sensiblen Ball über vertrackte Ebenen ins Ziel zu kullern. Diesmal läuft jedoch ein drolliges Äffchen in der Glaskugel unter Zeitdruck zum Sieg. Dabei musst Du für Punkte und Extraleben herumliegende Bananen einsammeln. Verschlungene Bahnen, gemeine Hindernisse und bewegte Abschnitte erschweren den Weg.

In drei Härtegraden gilt es, insgesamt 90 Levels zu meistern. Der Experten-Modus verlangt dabei selbst Profis einiges ab. Aufgrund der feinfühligen Steuerung bleibt das Spiel trotz des hohen Schwierigkeitsgrads immer fair. Naja, fast immer.



Irrgarten unter Wasser: Einige der 90 Levels haben mehrere Ausgänge

So richtig in Fahrt kommt der Affentanz aber erst im Mehrspieler-Modus. Drei witzige „Partygames" und drei freischaltbare „Minigames" laden Dich ein, gegen den Computer oder bis zu drei Freunde anzutreten. Ob Kugelrennen, Plattform-Boxkampf, Bowling oder Golf – echte Gegner sind immer noch die lustigste Herausforderung!

Die Levels sind farbenfroh und einfallsreich designt, grafisch erwartet man vom Gamecube aber mehr. Doch wer gern gegen Freunde zockt und Spaß an Geschicklichkeitstests hast, sollte schleunigst losrollen.

NGC E/D

Super Monkey Ball

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 60 €	Sega/Infogrames	1-4 Spieler

- unterstützt MemCard

Grafik 3	Sound 3	Dauerspaß 2

+ Viele Levels und Spielmodi, spaßige Mehrspieler-Varianten
− Kamera teilweise zu langsam, speichern nicht nach jedem Level möglich

Gelungener Reaktionstest, der vor allem im Mehrspieler-Modus ins Rollen kommt

2

Text: Eckart Foos

geplant für GBA

High-Tech-Knarren am Hüftgürtel, das Lichtschwert fest im Griff: Ex-Jedi Kyle Katarn zieht los, um die Dunkle Seite der Macht erneut aufzumischen.

Die Storm Trooper sind zwar keine übermächtigen Gegner, dafür aber so gut wie nie allein unterwegs

Kyle ist sauer: Echsenmann Desann hat ihm die Frau geklaut

STAR WARS® JEDI OUTCAST

JEDI KNIGHT II

Neun Jahre sind vergangen, seit Kyle Katarn das Tal der Jedi von dem Schurken Jerec befreite. Damals entrann der Jedi-Ritter nur knapp den Fängen der Dunklen Seite der Macht. Enttäuscht von sich selbst, hängte er das Lichtschwert an den Nagel und erledigt seitdem nur noch Aufklärungsmissionen für die Neue Republik. Da wird eine Botschaft von einem verlassenen imperialen Horchposten empfangen, die rätselhafte Anspielungen auf das Tal der Jedi enthält. Kyle und seine Partnerin Jan Ors sollen der Sache auf den Grund gehen...

Im Nachfolger des gelungenen Shooters von 1997 steht dem Jedi folglich zunächst seine knackige Kollegin Jan Ors zur Seite. Und das ist auch gut so, denn natürlich ist der imperiale Posten alles andere als verlassen: Dutzende altbekannter Sturmtruppler in weißen Plastikrüstungen müssen aus dem Weg geräumt werden, ehe man überhaupt Zutritt erlangt. Im Innern kümmert sich Jan um die Technik, während Du Raum für Raum infiltrierst, massig Gegner plättest und erste kleine Rätsel löst.

Lang dauert's nicht, dann steckt Deine Partnerin in der Patsche. Beim ersten Mal eilst Du ihr noch rechtzeitig zu Hilfe, doch in Level 6 kommt es schließlich, wie es kommen muss: Oberbösewicht Desann krallt sich die Angebetete. Hätte man sie doch besser gleich zu Hause gelassen – aber das wäre langweilig gewesen...

Ohne die Macht geht nun also nichts mehr! Gut, dass Luke Skywalker Kyles Lichtschwert sicher verwahrt hat. In ein paar einfachen Prüfungen muss Kyle zeigen, dass er's noch drauf hat. Mit steigender Erfahrung erlangt er dann seine alten Jedi-Kräfte zurück.

Allerdings dauert es eine ganze Weile, bis der ehemalige Söldner den Laserstrahl endlich wieder schwingen darf. **Die 25 Missionen sind nicht nur größtenteils sehr umfangreich, sondern auch ziemlich schwer.** Selbst im niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade wird Dein Held oft von zig Mann starken Trupps attackiert und in Hinterhalte gelockt. Dass die unterschiedlichen Schurken auch noch relativ geschickt vorgehen, macht das Ganze nicht leichter. Hinzu kommen ein paar unfaire Stellen und verbesserungswürdige Missionsbeschreibungen.

In den höheren Levels kann sich Kyle selbst heilen – und das ist auch bitter nötig, denn die Widersacher werden von Mission zu Mission zahlreicher und treffsicherer. Mit seiner wiedererlangten Macht entreißt der Jedi-Ritter später Gegnern auch ihre Waffen, schubst sie in Abgründe, setzt sie unter Strom oder würgt sie, ohne Hand anzulegen. Diese und weitere Spezialattacken kann Dein ausgewählter Charakter übrigens auch in den sieben Mehrspieler-Modi im LAN oder Internet einsetzen.

Die Abwehr von Lichtschwert-Angriffen erfordert jede Menge Übung

„Jedi Knight II" spielt man wahlweise aus der Third-Person- oder der Ich-Perspektive. Wer gerne mit dem Lichtschwert schnetzelt, ist mit der Sicht à la Lara besser dran – recht präzise ist die Steuerung in beiden Fällen.

Die Handlung wird in Zwischensequenzen weitererzählt, die in Spielgrafik dargestellt sind. Du triffst viele Charaktere aus den „Star Wars"-Filmen, die Dir helfen oder sogar ein Weilchen an Deiner Seite kämpfen.

Optisch ist „Jedi Outcast" zwar nicht richtungsweisend, aber gelungen: Die Entwickler haben die Levels meist detail- und einfallsreich in Szene gesetzt. Neben den packenden Laserduellen tragen die Originalsynchronstimmen von Lando Calrissian und Luke Skywalker sowie die „Star Wars"-typische Musik zu einer tollen Atmosphäre bei.

Actionprofis und „Krieg der Sterne"-Fans dürften hellauf begeistert sein, Gelegenheitsspieler sollten aber einige Blicke in die zweiteilige SCREENFUN-Komplettlösung ab Seite 66 werfen.

PC | USK 16 | D

Star Wars – Jedi Knight II: Jedi Outcast

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 50 €	Raven/Activision	1-16 Spieler

Min.: P II 350, 64 MB RAM, 16 MB-3D-Karte
Ref1 (PII 400, TNT): **ruckelt stark**
Ref2 (PIII 700, GF1): **optimal**
Ref3 (AMD 1200, GF2): **optimal**

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	2	1

+ Umfangreich, tolle Atmosphäre, packende Schwertkämpfe, gelungene KI
– Stellenweise sehr knifflig, lange Ladezeiten, manchmal frustrierend

Heiße Lichtschwert-Duelle und Ballergefechte in gelungener „Star Wars"-Atmosphäre

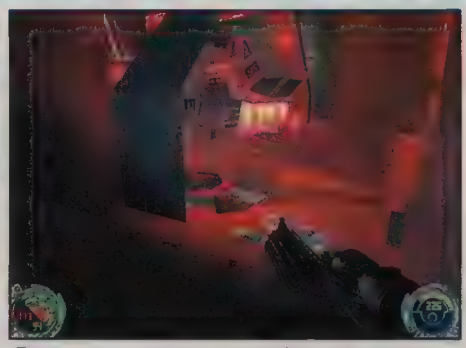
1-

Text: Timo Koch

Gutes Spiel in der bösen Mine

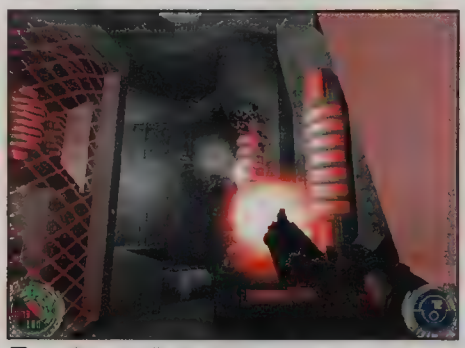
1. *Kyle muss herausfinden, was Desann in dieser Mine treibt. Um nicht gleich Alarm auszulösen, meidet...*

2. *...er die Suchscheinwerfer. Mit einer waghalsigen Kletterpartie kommt er schließlich nach drinnen*

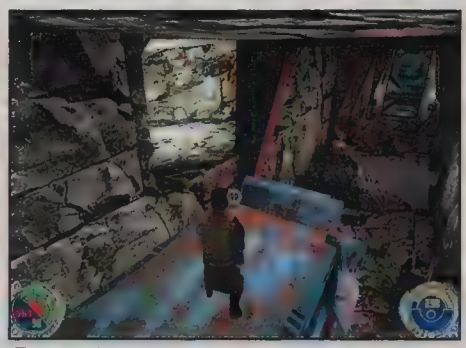


3. *Diese Lore scheint sich als Mitfahrgelegenheit zu eignen. Zu dumm nur, dass Kyle sich...*

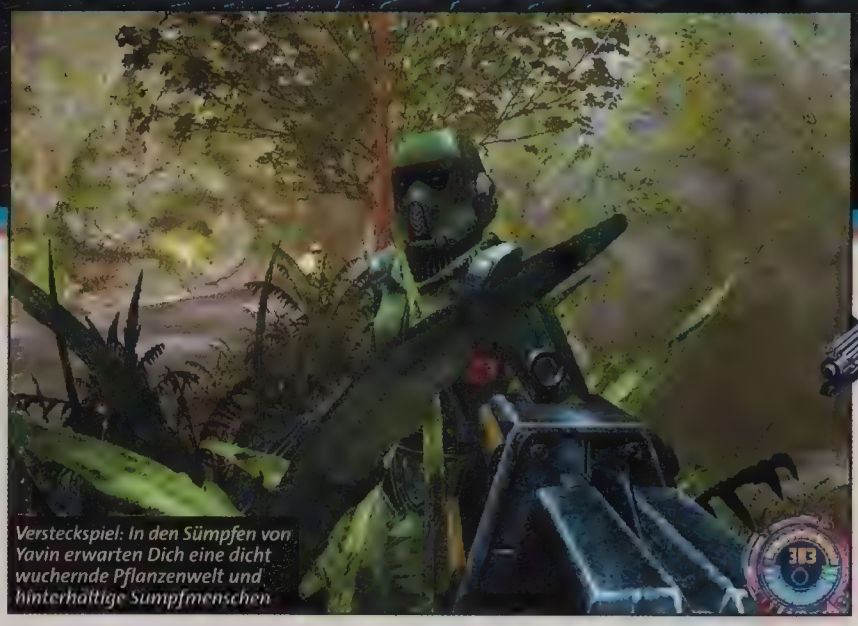
4. *...tödlicher Strahlung aussetzen müsste. Doch es gibt immer einen Weg: Über dieses Rohr gelangt der...*



5. *...Jedi zur Quelle der Strahlen. Ein paar gezielte Schüsse – und die Maschine ist außer Betrieb*



6. *Per Aufzug geht's wieder nach oben. Jetzt lässt sich die Lore als Taxi zu den Minenschächten benutzen*



Versteckspiel: In den Sümpfen von Yavin erwarten Dich eine dicht wuchernde Pflanzenwelt und hinterhältige Sumpfmenschen

Herumstelzende AT-ST-Walker holst Du mit Projektilwaffen oder einem Raketenwerfer auf den Boden der Tatsachen

Kyle und seine Partnerin Jan kommen sich im Verlauf der Geschichte unaufhaltsam näher...

Feindliches Laserfeuer pariert der wackere Jedi automatisch mit dem Lichtschwert

Conflict Zone

Konsolen-Strategen hergehört: Ubi Soft serviert gute Echtzeit-Kost für Dreamcast und Playstation 2.

Der Feind ist zurückgeschlagen! Dein Reporter berichtet sofort davon (PS2)

Texturen und Animationen wirken in der Nahansicht besonders schön (PS2)

Im Menü links kannst Du einzelne Einheiten aus der Gruppe direkt anwählen (DC)

Strategiespiele auf Konsolen haben meist eine große Schwäche: die Steuerung. Umso erfreulicher, dass „Conflict Zone" zwar mit komplexer, aber sehr genauer Bedienung daherkommt!

Im Jahr 2011 strebt die Rebellenvereinigung „Ghost" nach Macht. Sie unterdrückt Zivilisten und besetzt ganze Länder. Die „ICP", eine Friedensarmee, stellt sich ihr in den Weg. Für eine dieser beiden Seiten musst Du Dich entscheiden und Deine Künste auf dem Schlachtfeld beweisen.

Anfangs noch mit wenigen Einheiten ausgerüstet, gewinnst Du nach und nach immer mehr Truppentypen dazu, um den Feind zu bekämpfen. Die stets aggressiven Gegner kommen auch bald auf Deine Basis zugerannt: **Mit Bazooka-Schützen nimmst Du ihre Helikopter aufs Korn, während Deine Panzer und Geschütztürme sich um die Bodentruppen kümmern.**

Aufmerksame Reporter dokumentieren ununterbrochen Dein Verhalten auf dem Schlachtfeld: Rettest Du auf Seiten der „ICP" hilflose Zivilisten oder kann Dein korrupter Berichterstatter neue Erfolge für „Ghost" melden, ist Dir die Unterstützung der Bevölkerung gewiss. So erhältst Du schneller Geld und kannst bessere Einheiten bauen. Verärgerst Du hingegen die Öffentlichkeit, sitzt Du finanziell schnell auf dem Trockenen.

In den späteren Levels bekommst Du weitere Unterstützung: Dir werden Kommandanten zur Seite gestellt, denen Du Truppen zuteilen kannst. Gibst Du ihnen einen Auftrag, etwa die Verteidigung der Basis, übernehmen sie ganz selbständig die Steuerung ihrer Einheiten. So hast Du genug Ruhe, um Dich auf die Offensive vorzubereiten.

Für Überblick im Kampf sorgt die frei bewegliche Kamera. Mit ihrer Hilfe kann man die schönen 3D-Landschaften und Einheiten je nach Wahl sowohl aus der Vogelperspektive als auch ganz aus der Nähe betrachten. Leider geht bei Großschlachten an mehreren Fronten die Übersicht manchmal verloren.

Lechzt Du schon seit langem nach Strategienachschub für Deine Konsole, kannst Du mit „Conflict Zone" getrost in den Kampf ziehen. Der knackige Schwierigkeitsgrad sorgt für lang anhaltende Echtzeit-Spannung!

Cleverer Zweifrontenkrieg

1. *Mit einem Scheinangriff im Osten ziehst Du die Aufmerksamkeit des...*

2. *...Gegners auf Dich. Deine Hauptstreitmacht kommt aber durchs...*

3. *...Hintertürchen und fällt dem Feind in den ungeschützten Rücken (PS2)*

PS2 | DC | USK 16 | D

Conflict Zone

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 30 € / 50 €	Ubi Soft	1 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Steuerungsproblem gut gelöst, viele frische Ideen

Manchmal unübersichtlich, keine Maus- und Tastaturunterstützung

PS2: Überraschend gutes Echtzeit-Strategiespiel – und das auch noch für wenig Geld **2**

- unterstützt VM

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

DC: Umständlichere Steuerung und grafische Mängel trüben den Spielspaß ein wenig **3**

bereits getestet für PC

Text: Daniel Blank

WENN ICH EIN VORSPIEL GEWOLLT HÄTTE, DANN HÄTTE ICH ES GESAGT.
NEW
AXE
THE AXE EFFECT
TRY THIS AT HOME:
WWW.AXE.DE

dark age of Camelot

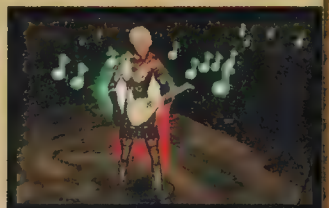
König Artus ist tot! Dunkle Zeiten brechen an. Das Reich sucht tapfere Streiter, die mit Herz und Hand für ihr Land einstehen. Bist Du dabei?

Taverne zur Aufgehenden Sonne: Die Landschaftsgrafik ist nicht aufregend, bietet Dir aber immer wieder idyllische Eindrücke

Teamwork im Sauwetter: Dank heißer Zaubersprüche von hinten brennt Meister Petz gleich der Pelz

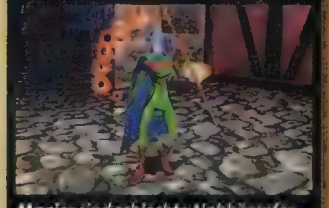
Muskelsaft und Zauberkraft

***Trolle** sind nicht gerade schlau – aber wenn sie zuhauen, bleibt kein Stein auf dem anderen*



*Mit belebenden Melodien unterstützen **Spielleute** sich und andere im Kampf gegen die Gegnerhorden*

*Ohne Magie, nur mit brachialer Kraft prügeln sich auch die gut geübten **Waffenmeister** durch*



***Magier** sind schlechte Nahkämpfer – ihre Zaubersprüche machen den Gegnern dafür umso mehr Angst*

Mein Name ist Jax. Hier ist meine Geschichte: Ich komme aus Albion und bin gebürtiger Highlander. In einem kleinen Ort suchte ich einst einen Ausbilder auf, der mich in den Grundtechniken des Kampfs unterwies. Doch nachdem ich durch Botengänge und Scharmützel die fünfte Erfahrungsstufe erreicht hatte, schickte mein Lehrer mich fort. Verwirrt ging ich in eine Kirche, um neuen Mut zu fassen. Dort traf ich Lady Triss. Sie bot mir an, mich zum christlichen Paladin auszubilden, und lehrte mich den Umgang mit einfachen Zaubersprüchen.

Im Auftrag des Herrn streife ich nun durchs Land, um Licht dahin zu bringen, wo Dunkelheit herrscht. Also verkloppe ich allerhand Monster oder helfe meinen Mitbürgern in Not. Sind sie mit meinen Diensten zufrieden, gewinne ich an Erfahrung und bekomme nützliche Gegenstände geschenkt. Bei den weiten Strecken, die ich zurücklege, bilden sich allerdings oft Blasen an meinen Füßen, denn Pferde sind teuer!

Etwas Entspannung bietet die Stadt Camelot: Dort lehrt man, Waffen und Rüstungen zu schmieden. So kann ich die Ausrüstung selber herstellen und muss mein Geld nicht skrupellosen Händlern in den Rachen werfen.

Die größte Freude bereitet es mir jedoch, mit anderen Kämpfern und Zauberern gemeinsam in die Schlacht zu ziehen. Wir schließen uns zu einer Gruppe zusammen und überwältigen auch Gegner, gegen die wir einzeln machtlos wären.

Wenn ich stark genug bin, möchte ich in die Grenzländer reisen. Dort fallen in letzter Zeit immer wieder Wikinger aus Midgard und die magischen Wesen Hibernias ein. Doch bis zur Konfrontation mit diesen Eindringlingen ist es noch ein langer und beschwerlicher Weg..."

Geschichten, wie Jax sie erzählt, kannst Du in „Dark Age of Camelot" selbst erleben! Denn hier spielst Du zusammen mit Hunderten von anderen Spielern aus ganz Europa im Internet.

Die Freude der Wahl: Drei völlig unterschiedliche Reiche erwarten Dich

Magische Völker wie Elfen oder Lurikeens haben sich in der schönen Welt Hibernia niedergelassen

Albion

Große Städte und weite Ebenen findest Du in Albion vor. Hier leben auch die meisten Menschen

Midgard

In der rauen Welt Midgards wählst Du zwischen Trollen, Kobolden, Zwergen und Nordländern

Hammerharter Held: Skelette wie hier links triffst Du in allen möglichen Verwesungsstufen

Eine schnelle und günstige Verbindung vorausgesetzt, verbringst Du Tage und Wochen damit, Deine eigene Abenteuergeschichte zu schreiben. Immer neue, abwechslungsreiche Aufgaben locken, und ständig jagst Du der nächsten Erfahrungsstufe hinterher.

Alle Mitspieler in Deinem Land sind Deine Freunde. Vor bösartigen Raufbolden, die jeden Neuling zur Begrüßung erstmal vermöbeln, brauchst Du also keine Angst zu haben. Du kannst vielmehr tun und lassen, was Du willst. Wenn eine Aufgabe im Moment noch zu schwer ist, suchst Du Gefährten oder erledigst sie eben etwas später.

Dafür musst Du oft aber andere Rückschläge hinnehmen: Fällt Dich ein übermächtiges Monster an und tötet Dich, wachst Du meistens meilenweit entfernt wieder auf. Zudem macht die oft umständliche Befehlseingabe per Tastatur die Steuerung ein wenig unkomfortabel. Doch die tolle Stimmung in den drei Reichen (siehe Kasten oben) zieht Dich immer wieder in ihren Bann.

Zusätzlich zum Anschaffungspreis musst Du – nach einem kostenlosen Monat – ein Abo für 10 Euro pro Monat abschließen. Dafür werden die Server allerdings auch sehr gut gepflegt: Gelegentliche Updates räumen nach und nach alle (bei Online-Spielen unumgänglichen) Fehler aus.

Trotz der Kritikpunkte fasziniert „Dark Age of Camelot" auch Rollenspiel-Muffel: Der leichte Einstieg und die vielen netten Mitspieler lassen einen nicht mehr los! Schau doch einfach bei *www.camelot-europe.com* ins Forum, um einen ersten Einblick in die spannende Online-Welt zu bekommen!

PC D

Dark Age of Camelot

Online-Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 30 €	Wanadoo	1 Spieler

Min.: Pentium 450, 128 MB RAM, 3D-Karte
Ref1 (PII 400, TNT): **ruckelt stark**
Ref2 (PIII 700, GF1): **ruckelt leicht**
Ref3 (AMD 1200, GF2): **optimal**

Grafik 5 Sound 4 Dauerspaß 1

Sehr viele Monster, zwölf verschiedene Rassen, recht einfaches Kampfsystem

Umständliche Befehlseingabe, keine Karte im Spiel, lange Wege

Mittelalter trifft Neuzeit: Das hautnahe Erlebnis des Online-Epos begeistert jeden Spieler

1-

Menschenpulk jagt Wolfsrudel

1. Das Geld ist mal wieder knapp, und Erfahrungspunkte wären auch nett? Auf zur Wolfsjagd! Doch die Biester sind für Dich alleine viel zu stark...

2. ...darum suchst Du in der Nähe Unterstützung. Im Chat (hier hervorgehoben) verbündest Du Dich mit anderen Spielern. Hand in Hand mit...

3. ...zwei Zauberern, einer Hexerin, einem Infiltrator und einem zweiten Paladin wird das Wolfsrudel flugs erlegt. Nach einer halben Stunde...

4. ...sind Deine Taschen voller Wolfsfleisch und Pelze. Verkaufe alles an eine Händlerin im nächsten Dorf. So erwirbst Du Geld und Erfahrung satt!

Text: Daniel Blank

Dark Summit

Atommüll, Bomben – normal für ein Actionspiel. Doch was hat Snowboarden damit zu tun? Alles!

Die Xbox-Version haben die Entwickler technisch leider nicht verfeinert. Stellenweise sieht das Spiel auf der PS2 sogar besser aus (Xbox)

Skrupellose Skiwache: Snowboarder werden am Mount Garrick gejagt

Naya ist Deine Heldin. Weitere fünf Charaktere spielst Du später noch frei

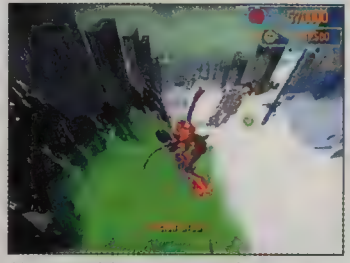
Schanze des Todes

1. Naya hat Angst. Für 100.000 Liftpunkte muss sie drei Flips stehen

2. Wie bei den Skispringern zählen Speed und der richtige Absprung

3. In der folgenden Flugphase sind drei Flips eine Leichtigkeit (PS2)

Für neue Kostüme und Boards: Combos bringen massig Ausrüstungspunkte (PS2)



Mageres Trick-Vermögen: Acht Grabs und ein paar Specials müssen reichen (PS2)

Her damit! Auf einem neuen Board gleitest Du flotter und springst höher (PS2)

Den Preis für Originalität hat „Dark Summit" schon mal in der Tasche: Was kann wohl noch abgedrehter sein als ein Snowboardspiel mit radioaktivem Müll auf der Piste, einem herrschsüchtigen Ski-Sheriff und jeder Menge im Schnee versteckter Bomben? Nichts. Es sei denn, die Entwickler schneidern dem Spiel zusätzlich noch eine kleine Story auf den Leib. Fertig ist das nur bedingt Trick-orientierte Schneebrett-Abenteuer mit abgedrehter Endzeit-Story!

Mit Naya, Deiner Hauptheldin, startest Du eine Snowboard-Karriere am Mount Garrick. Es gilt, bestimmte Missionen zu erfüllen, die Du an Sendemasten auf der Piste übers Handy empfängst. Reicht es anfangs noch, simple Tricks wie einen 180° zu landen, müssen später komplexere Pflichten im Kampf gegen die verhassten Pisteneigner erfüllt werden. So fährst Du Schneemänner oder Klohäuschen zusammen, grindest einer Bombe entgegen oder musst Mega-Tricks von einer ausgedienten Sprungschanze stehen. Rennen mit der nervigen Ski-Wache gibt es selbstverständlich auch.

Erst wenn Du eine gewisse Anzahl dieser Queste, also Aufgaben, erfüllt und genügend so genannte Liftpunkte gesammelt hast, öffnet sich die Zufahrt zu einem weiteren der insgesamt sieben Bergabschnitte.

Leider lohnt sich das Erreichen hoher Punktzahlen mit Tricks und schönen langen Combos nicht – die Ausrüstungsupgrades sind's nicht wert: Das Verbessern Deines Charakters beschränkt sich aufs Verdienen weniger neuer Boards. **Optisch ebenfalls nur nett, versteht „Dark Summit" letztlich nur mit dem abgedrehten Rahmen und den netten Aufträgen zu motivieren.** Aufgeschlossene Schneebrettler haben daran dann auch viel Spaß, Style-Puristen fahren besser woanders.

Xbox PS2 D

Dark Summit

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 70 € / 60 €	THQ	1-2 Spieler

- unterstützt Speicherfunktion, Dolby Digital

Grafik 3 Sound 3 Dauerspaß 2

Interessante Story-Quest-Snowboard-Kombination, schön verzweigte Kurse

Nicht sehr gehalt- und sinnvolles Tricksystem, effektarme Optik

Xbox: Gleicht haargenau der PS2-Variante. Aufgebohrte Optik suchst Du vergebens

2-

- unterstützt 8-MB-Card

Grafik 2 Sound 3 Dauerspaß 2

PS2: Hoch originelles, aber spieltechnisch lange nicht ausgereiztes Snowboard-Abenteuer

2-

geplant für NGC

Text: Knut Gollert

RalliSport Challenge

Microsoft führt Dich sicher aufs Glatteis: „RalliSport Challenge" fährt auf Anhieb um den Sieg.

XBOX

Beeindruckende Grafikeffekte: Die vereiste Fahrbahn spiegelt die grellen Sonnenstrahlen

Die Mischung macht's: „RalliSport Challenge" bietet alle Stile des Rallye-Sports. Du fährst in Berg-Etappen und Wüsten-Rallyes gegen die Zeit – oder auf Eisbahnen und Schotter-Rundkursen im direkten Blechkampf gegen die Konkurrenz.

Der Karriere-Modus verbindet die unterschiedlichen Rennvarianten und motiviert mit einem klugen Bonus-System: **Für gewonnene Etappen und Wettbewerbe erhältst Du Punkte, die neue Autos, Strecken und Herausforderungen freischalten.** Im Einzelrennen trainierst Du die verfügbaren Kurse, beim Zeitrennen fallen dann die Rekorde. Mehrspieler-Rabauken beharken sich gleichzeitig zu viert auf den engen Strecken.

Mal einfach, mal schwer – der Anspruch an die Fahrer wechselt ständig. Nur der Spielspaß gibt immer Vollgas! Leider werden Einsteiger etwas ausgebremst: Eine Rallye-Schule fehlt, und der Härtegrad zieht sehr rasch an.

Für splitternde Scheiben, schiefe Heckspoiler und verbeulte Motorhauben sorgt das Schadensmodell – ernsthafte Blessuren bis zum Totalausfall gibt es aber keine. Auch fahrtechnische Auswirkungen – etwa verzogene Lenkung – muss man nicht fürchten.

Optisch erfüllt „RalliSport Challenge" selbst gehobene Xbox-Ansprüche, die stets hübschen Strecken sind komplex und abwechslungsreich gestaltet. Nur der Sound dröhnt etwas verhalten aus den Boxen, dafür dank Dolby Digital auch von hinten und mit frei wählbarer Musik von der Festplatte.

Deine intelligenten Computergegner drängeln und schieben wie echte Fahrer

Alles im grünen Bereich: Die Balken (o.l.) sagen Dir, ob Du gut unterwegs bist

Die Umgebung besteht nicht aus „Textur-Tapeten", sondern unzähligen Objekten

RalliSport Challenge
Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 70 €	Microsoft	1-4 Spieler

- unterstützt Speicherfunktion, Dolby Digital, 16:9-Modus, Festplatte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 1

- Packendes Geschwindigkeitsgefühl, Fahrphysik, Bonus-System, ansprechende Optik
- Wetter und Zeit nicht wählbar, keine Rallye-Schule, zaghaftes Schadensmodell

Realistisch, anspruchsvoll und toll präsentiert: Spektakuläre Action-Rallye für Genießer!

1-

Text: Michael Stapf

Pro Rally 2002

Aufgewärmt statt neu gekocht: Ubi Softs PS2-Rallye erzeugt einen ähnlich faden Geschmack wie der PC-Vorgänger.

PS2

Checkpoint-Schild erwischt! Im Arcade-Modus fährst Du gegen sechs Konkurrenten

Vor fast genau einem Jahr fuhr Ubi Softs „Pro Rally 2001" auf dem PC mit feiner Grafik und passenden Spielmodi um die Meisterschaft. Lediglich die schlampige Physik und das nervige Handling vergeigten den Sieg gegen den Hauptkontrahenten „Colin McRae Rally 2.0".

Für die PS2 startet „Pro Rally 2002" den Angriff auf die Spitze erneut, doch eigentlich wurde nur die Jahreszahl entscheidend aufgefrischt. **Die Spielmodi sind dieselben und die Mängel leider auch. Im Arcade-Modus fährst Du zugleich gegen sechs Gegner, während im Profi-Modus nur die Zeit zählt.** Hier ist jeder Fahrer allein auf der Strecke – wie in einer echten Rallye.

Um diese Rallye zu erreichen, ist es allerdings nötig, eine knackige Fahrschule mit zehn Prüfungen zu durchlaufen. Hier stockt die Wettfahrt: Das Handling ist nicht direkt genug, die Kamera hinkt hinterher, und dadurch werden Kurven oft zur Glückssache.

Ist diese Hürde genommen, macht die folgende Profi-Rallye viel Freude, auch wenn ein vernünftiges Schadensmodell, Topgrafik und korrekte Physik fehlen. **Der einfache Arcade-Modus spielt sich dagegen äußerst fad: Wie ein Tennisball prallst Du von Gegnern und Leitplanken ab.** Überholen wird zur Qual: Kleine Hecken am Wegesrand stoppen Dich abrupt. Die Gegner fahren zudem überaus stupide auf der Ideallinie und lassen keinerlei Aggressivität oder Intelligenz vermuten. An „Pro Rally 2002" lohnt allein der anspruchsvolle Profi-Modus!

Knackig: In der Fahrschule gilt es zehn Kurse ohne Fehler zu meistern

Stilvoll sliden kann man erst im Profi-Modus – da macht das Spiel Spaß!

Vor jeder Etappe stimmst Du Reifen, Federung und Getriebe ab

Pro Rally 2002
Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 60 €	Ubi Soft	1-2 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Motivierender Profi-Modus, teilweise nette Landschaftsgrafik
- Schwere Fahrschule, schlechte Physik, schludriges Fahrzeug-Handling

Platzierung im Mittelfeld: Zu grob für eine Simulation, aber der Profi-Modus gefällt

3+

Text: Knut Gollert

Alfred Chicken

Da brat' mir doch einer 'nen Storch: In Sonys 2D-Jump&Run steuerst Du ein flügellahmes Hähnchen.

Großschnabel Alfred (l.) hat mit Schnecken und Stachelbomben zu kämpfen

Ganz schön bunt: An Farben mangelt es den Levels nicht, dafür an Spielwitz

Spring auf die schwimmenden Klötze, um nicht im Wasser zu ertrinken

Das verrückte Huhn ist wieder da: Bereits Anfang der 90er-Jahre gab Alfred seinen Videospiel-Einstand: Im gleichnamigen Hüpfspiel flog der gefiederte Held bereits auf NES, SNES, Game Boy und Amiga CD32.

Auch auf der Playstation bleibt „Alfred Chicken" ein klassisches 2D-Jump&Run – nur die Grafik wurde dreidimensional aufgepeppt. Die neuen 3D-Hintergründe schaffen optische Tiefe: Bienen fliegen an Alfred vorbei und verschwinden dann wieder hinter Holzlatten. **Insgesamt wirken die elf Levels aber schlicht und einfallslos, außerdem stören grobpixelige Texturen und kantige Objekte.**

Das Abenteuer verläuft sehr geradlinig: Dein Huhn springt über Bücher, taucht durch Abflussrohre oder pickt sich durch Eisblöcke. Schnecke und Stachelkäfer erledigst Du mit Sturzflugattacken. Dank Teleporter beamst Du Dich in neue Abschnitte und suchst nach Schaltern, die transparente Blöcke in massive Steine verwandeln. So erreichst Du auch den letzten Winkel und entdeckst alle benötigten Luftballons, um den Level zu beenden. Wenn Du 100 Diamanten sammelst oder eines der seltenen Eier findest, gibt's als Belohnung ein Extraleben.

Dabei spielt sich „Alfred Chicken" fast immer eintönig und vorhersehbar: Auf fordernde Sprungpassagen, frische Rätsel oder witzige Gegner triffst Du selten. **Nur Fans abgedrehter 2D-Jump&Runs mit einer Eselsgeduld gefällt das Gockel-Abenteuer – selbst im Vergleich mit den Hüpfspielen auf dem Game Boy Advance muss Alfred kräftig Federn lassen.** Die Handheld-Konkurrenz sieht nicht nur besser aus, sondern macht einfach in allen Belangen mehr Spaß.

Suchen, finden, drücken

1. durch und erreicht die nächste Ebene nicht

2. graue Kugel (l.) nach oben und öffnest so den...

3. auf den roten Knopf, und die transparenten...

4. kann Alfred problemlos nach oben springen

Alfred Chicken

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 30 €	Sony	1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik	Sound	Dauerspaß
4	4	4

+ Einsteigerfreundlich, für Anfänger interessant, intuitive Steuerung
− Unpassende Jazz-Musik, einfallsloses und langweiliges Leveldesign

Lustlos, lieblos, witzlos: 2D-Hüpfspielkost von der Stange. Nur für eingefleischte Fans

4

Text: Michael Stapf

Neu!

T-Online Vision

„Im neuen Breitbandportal steckt jede Menge Action – zum Beispiel super Online-Spiele."

Willkommen im neuen Internet-Zeitalter

Live-Bilder, Videostreams, Online-Games: Wer die neuen Möglichkeiten des Internets voll ausschöpfen möchte, sollte jetzt T-Online Vision anklicken. Denn hier sind die verschiedensten Breitbandangebote in einem Portal zusammengefasst. Der sportliche Typ zum Beispiel findet aktuelle Berichterstattungen, Hintergrundinformationen, Interviews und Live-Chats zu vielen Sport-Events. Der Musik-Freak findet das neue Portal dank Streaming von Musik-Clips und Konzerten – live oder on demand –, Backstage-Reportagen und dem T-Online Vision Web Radio äußerst hitverdächtig. Und für den Gamer hält T-Online Vision jede Menge multiplayerfähige Online-Games bereit und die Möglichkeit, per „Games on Demand" auf aktuelle PC-Spiele zuzugreifen.
Übrigens: Optimal funktioniert T-Online Vision z. B. mit dem Breitbandzugang T-DSL. Also, die Spiele sind eröffnet – mit T-Online Vision.

Einzelheiten über die Nutzung der Möglichkeiten von T-Online Vision erfahren Sie ohne Zusatzkosten unter www.t-online-vision.de. Informationen über Preise und Verfügbarkeit von T-DSL erhalten Sie unter www.service.t-online.de.

Deutschland geht T-Online.
Gehen Sie mit.

Infos: www.t-online-vision.de

„Und bei mir läuft das in Superqualität mit T-DSL."

T-Online

CULTURES 2

DIE TORE ASGARDS

Knuddelei auf hohem Niveau: Bjarni und seine Wikinger streifen durch halb Europa, um die ganze Welt zu retten. Famose Aufbau-Strategie!

An Details kaum zu überbieten: Im Dickicht der Klimazonen wimmelt es von Hasen, Rehen, Ziegen, Wildschweinen, Bären, Kamelen sowie hungrigen Löwen und Wölfen

Der junge Wikinger Bjarni hat eine Vision: Zusammen mit drei Gefährten bekämpft er die dämonische Midgardschlange. Als der Druide des Dorfes von Bjarnis Traum erfährt, prophezeit er ihm das Ende der Welt, falls die Schlange nicht besiegt wird. Kurzentschlossen macht sich das tapfere Kerlchen mit seinen Männern auf – sie wollen die drei Helden suchen, die Bjarni im Kampf gegen das Böse beistehen sollen...

In „Cultures: Die Entdeckung Vinlands" musstest Du mit den Wikingern die Neue Welt besiedeln. Die Fortsetzung führt Dich an Bjarnis Seite durch das oströmische Kaiserreich bis in den geheimnisvollen Orient. In den elf Missionen der Kampagne nimmst Du es mit Kreuzrittern auf und lernst Flaschengeister kennen. Die Entwickler gaben sich viel Mühe, abwechslungsreiche Missionen zu erschaffen: Zahlreiche Herausforderungen sind zu bewältigen, ehe das Quartett vereint ist.

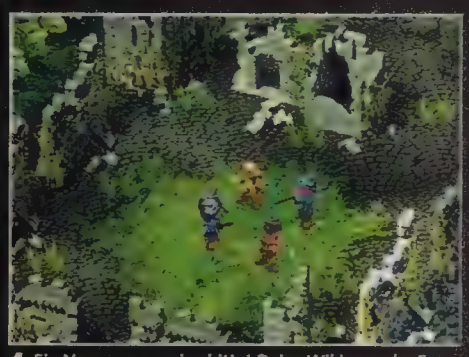
Das Errichten funktionierender Siedlungen ist nach wie vor ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Du lässt Deine Untertanen Gebäude aus dem Boden stampfen, Nahrung sammeln, Rohstoffe abbauen und weiterverarbeiten. Neu ist, dass sich die meisten Gebäude jetzt in bis zu fünf Stufen ausbauen lassen. Je öfter Du ein Haus erweiterst, desto mehr Arbeiter können darin verschiedene Güter produzieren.

Oft sind Kisten auf der Karte versteckt, die seltene oder nützliche Dinge enthalten

In einer Töpferei der 3. Ausbaustufe können bis zu drei Arbeiter Backsteine, Geschirr und Dachziegel herstellen

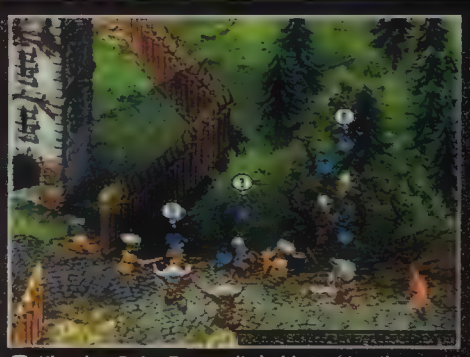
Zum Abbau von Lehm Holz, Stein, Erz, Gold und Pilzen braucht man keinen Betrieb mehr

Wo die Liebe hinfällt... ...gibt's nix als Ärger

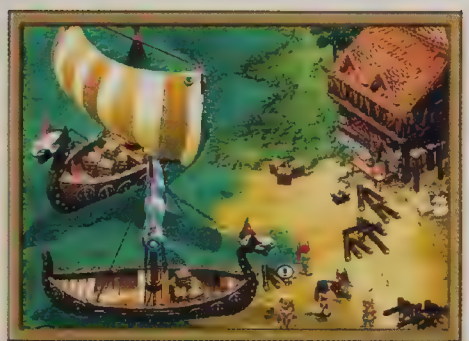


1. Ein Normannenprinz bittet Deine Wikinger, der Frankenprinzessin seinen Heiratsantrag zu überbringen

2. Die Prinzessin ist überglücklich und will den adligen Bewerber gegen den Willen ihres Vaters heiraten



3. Klar, dass Deine Truppe die holde Maid zu ihrem Geliebten führt und sie vor Angriffen beschützt



Erfahrene Schreiner bauen flotte Drachenboote, mit denen Du Wikinger und Güter transportierst

Über dieses Rechtsklick-Menü spendierst Du Deinen Untertanen Jobs und Wohnungen oder erteilst Befehle

Bjarnis Leute beherrschen keine Formationen. Darum geht in den Kämpfen oft die Übersicht flöten

Einer der wichtigsten Unterschiede zu „Die Siedler" besteht darin, dass man jeden Wikinger auch direkt steuern und mit Schuhen, Werkzeugen oder Ausrüstungsgegenständen versorgen darf. Dieses Rollenspiel-Element ist besonders bei der Ausstattung von Soldaten praktisch, zumal es sich auch auf Gruppen anwenden lässt.

Während bei Blue Bytes „Siedler" der Nachwuchs aufgrund chronischen Frauenmangels scheinbar im Ofen gebacken wird, bringt auch im zweiten „Cultures"-Teil traditionsgemäß der Storch die Babys – aber selbstverständlich nur, wenn das Pärchen verheiratet und in ein Haus eingezogen ist und über genug Nahrung verfügt. Der kleine Steppke wächst in wenigen Minuten zum strammen Wikinger heran und kann einen Beruf ergreifen. Will er jedoch beispielsweise Bäcker werden, muss er vorher Erfahrungen als Farmer und Müller sammeln – oder er lässt sich in einer Schule ausbilden.

Allen Fans des Vorgängers dürften die ersten beiden Missionen als Einführung genügen, Neulinge sollten allerdings zusätzlich ein paar Blicke ins Handbuch werfen. Neben der Kampagne warten acht Einzel- und 18 Mehrspielerkarten auf Eroberung.

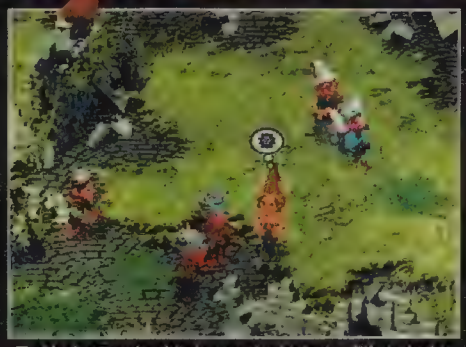
Dem Entwicklerteam Funatics gelang es, die Steuerung trotz erweiterter Komplexität zu vereinfachen. Dank der vielen Ausbaustufen konnten einige Gebäude wegfallen, was auch die Übersicht erleichtert. Drei Geschwindigkeitsstufen sorgen schließlich dafür, dass alles wie am Schnürchen läuft.

Die 2D-Perspektive mit Blick von schräg oben lässt sich nicht drehen, und von den drei Zoomstufen ist nur die mittlere brauchbar. Dafür spielt „Cultures 2" in Sachen Detailreichtum die gesamte Konkurrenz an die Wand. Wunderschöne Animationen, atmosphärische Musik und liebevoll gestaltete Maps machen es zur Wonne, den Wikingern beim Werkeln zuzusehen.

INFO

„Cultures 2" – Die wichtigsten Neuerungen

- Neue Gebäude: Alchemistenhütte, Bienenstock, Hauptquartier, Kräuterhütte, Näherei (als Ersatz für Lederschneiderei, Schusterei und Webstube), Viehzüchterei
- Zusätzliche Produkte und Waffen
- Gebäudeausbau in bis zu fünf Stufen
- Komplett überarbeitetes Menüsystem
- Handel und Transport von Gütern mit Schiffen, Hand- und Ochsenkarren
- Fundstücke und Geschenke in Kisten
- Wikinger einzeln ausrüstbar
- Zivilisten und Frauen können kämpfen
- Katapulte (zum Angriff von Gebäuden)
- Spieltechnische Verbesserungen



4. Als der Frankenkönig von der Heirat erfährt, droht er Bjarni mit Vergeltung. Einzige Chance zur...

5. ...Versöhnung: Die Wikinger müssen ihre plündernden Landsleute aus dem Frankenreich vertreiben

Cultures 2: Die Tore Asgards

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 40 €	Funatics/JoWooD	1-6 Spieler

Min.: PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte
Ref1 (PII 400, TNT): **läuft nicht**
Ref2 (PIII 700, GF1): **optimal**
Ref3 (AMD 1200, GF2): **optimal**

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	2	1

☺ Spannende Story, Anlehnung an Historisches, detailverliebte Grafik, komplex

☹ Kein richtiges Tutorial, nur Wikinger spielbar, Durcheinander bei Kämpfen

Liebevoll designtes Aufbau-Strategical mit schöner Story und gelungenen Missionen

1-

Text: Timo Koch

ISS 2 International Superstar Soccer 2

Die Fußball-WM steht kurz bevor – da hat virtuelles Gekicke natürlich Hochkonjunktur!

Ran ans Leder: In „ISS 2" kämpfen ausschließlich Nationalteams um den Sieg

Eckbälle und Flanken sorgen immer für Gefahr im Strafraum (PS2)

Elegante Blutgrätsche: In „ISS 2" schmerzen die Fouls schon beim Zugucken (Xbox)

Der Stürmer führt den armen Torwart vor und lässt ihn ins Leere springen (Xbox)

Daller-Beckham gegen die deutsche Abwehrmauer

1. Vor dem Schuss gibt der Spieler mit der Stärke und der Richtung in der Mitte den Schnitt, die grüne Leiste (siehe Kreis) die Höhe des Freistoßes

2. Mit leichtem Drall und voller Kraft fliegt der Ball über die Mauer...

3. ...und dreht sich unhaltbar für den Torwart unter der Latte! (Xbox)

Frühjahrsoffensive: Rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft setzt Konami seinen Action-Kick „International Superstar Soccer" fort – erstmals nicht Sony-exklusiv, sondern für alle Next-Generation-Konsolen.

Du wählst diesmal aus 56 Nationalteams – Vereinsmannschaften hat Konami leider nicht vorgesehen. Dafür spielst Du neben der Weltmeisterschaft auch die Qualifikation sowie den Europa- und Südamerika-Cup.

Mehrspieler-Fans freuen sich auf die neue Turnier-Variante: Bis zu acht menschliche Mitstreiter kämpfen um den Sieg! Das Training rundet das ausreichende Spielmodi-Angebot ab: Hier lernen Anfänger die Steuerung und verbessern noch ihre Freistoßkünste.

Der automatische Spielerwechsel in den Partien klappt nicht reibungslos. Oft fühlt sich keiner Deiner Sportler in Ballnähe zuständig, und das Leder geht Dir durch die Lappen. Auch ärgerlich: Während Du einem Gegner hinterhersprintest, wechselt der Computer gerne auf einen anderen Mitspieler – bis Du gedanklich umschaltest, hat sich der Gegner die Kugel geschnappt. Ballverluste sind bei „ISS 2" sowieso an der Tagesordnung.

Bis auf solche spielerischen Querschläger gibt es aber kaum Mängel. Vor allem die Steuerung begeistert: Die Programmierer befreiten die Tastenbelegung von überflüssigem Ballast und integrierten einen intelligenten Doppelpass: Halte beim Zuspiel die Schultertaste gedrückt und Dein Kollege wartet nun mit dem Rückpass, bis Du den Knopf wieder loslässt – das gibt Dir genug Zeit, um in Position zu laufen.

Bestmögliche Stimmung erzeugt die außergewöhnliche Soundkulisse: Vorm Match sorgen Nationalhymnen für Atmosphäre, während der Partie schallen Tribünengesänge und gellen Pfeifkonzerte von den Rängen. Nach jedem Treffer hört man sogar einen Stadionsprecher, der den Torschützen nennt! Nur Ko-Kommentator Bernd Schuster sollte sich mit seinen ermüdenden Sprüchen lieber als Märchenonkel auf dem Kinderkanal versuchen.

Technisch gibt sich „ISS 2" keine Blöße, aber PS2- und Xbox-Version ähneln sich wie ein Ei dem anderen. Die Animationen der Spieler hat Konami verbessert, doch lebensechte Gesichter entdeckt man keine. **Dafür erkennst Du bestimmte Stars an markanten Merkmalen, wie Zinedine Zidanes Glatzenansatz oder Edgar Davids Cyberbrille.**

Xbox PS2 D

ISS 2 – International Superstar Soccer 2
Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 70 € / 60 €	Konami	1-4 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 2

Tolle Stadion-Soundkulisse, echte Spielernamen, eingängige Steuerung

Bernd Schuster nervt, viel Leerlauf im Mittelfeld, steile Pässe kommen selten an

PS2: Fiese Fouls, tolle Torszenen und packende Atmosphäre – nur spielerisch nicht ganz rund **2**

- unterstützt Speicherfunktion, Dolby Digital

Grafik 3 Sound 2 Dauerspaß 2

Xbox: Zur Zeit noch konkurrenzlos gut – aber grafisch wäre mehr möglich gewesen **2-**

geplant für NGC

Text: Michael Stapf

Verlockend sind Vvardenfells legendärer Reichtum, die ertragreichen Minen und uralten Schätze sowie die unentdeckten und unberührten Weiten. Aber auch seine tödlichen Gefahren bieten jedem wagemutigen Abenteurer unendliche Möglichkeiten, durch Kampf und Geschick die Anerkennung der mächtigen Lords und Magier des Landes zu gewinnen.

You Write the Story

Bethesda SOFTWORKS INC.
A ZeniMax Media company

PC CD

XBOX

Ubi Soft

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company.
The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks and ZeniMax are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. Xbox and Microsoft are registered trademarks of Microsoft Corp. Other products and company names referenced herein may be trademarks of their respective owners.
All rights reserved. Distributed by Ubi Soft Entertainment.

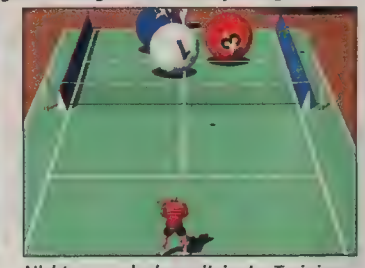
Virtua Tennis

Spiel, Satz und Sieg! Die PC-Umsetzung des besten Tennisspiels überzeugt auf der ganzen Linie.

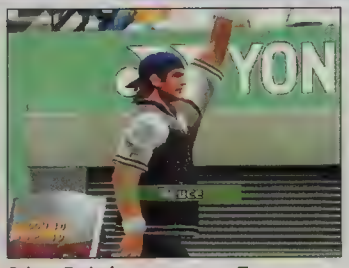
PC

Durch Tastendruck veränderst Du die Ballgeschwindigkeit Deiner Aufschläge

Sieben Tennisspieler aus sieben Ländern stehen zum Match bereit



Nicht normal, aber witzig: Im Trainingsmodus kullern die Riesenbälle



Prima Zwischensequenzen: Tommy freut sich über den Einstand

Tommy Haas hechtet in bester Becker-Manier nach dem Ball. Mit einem gefühlvollen Lob lupft er die Filzkugel unerreichbar ins gegnerische Feld. Sein geschlagener Gegner Yevgeny Kafelnikov trottet mit hängenden Schultern vom Platz...

Eine PC-Umsetzung von Segas genialem „Virtua Tennis" war längst fällig. **Kein anderes Tennis-Game spielt sich zur Zeit flotter, bietet mehr Abwechslung und besticht durch schönere Grafik.** Mit sieben lizenzierten Tennis-Cracks wie Tommy Haas, Tim Henman oder Carlos Moya bespielst Du zehn über den Globus verteilte Courts.

Deine Ballkanonen bedienst Du mit nur zwei Tasten für harter Schlag und Lob. Durch geschicktes Stellungsspiel änderst Du diese Grundschläge ab und ärgerst die Gegner mit gefühlvollen Stop- und sauberen Grundlinienbällen. Die Stärken und Schwächen der sieben mitgelieferten Spieler wurden sauber ausgearbeitet. Im Angebot: harte Aufschläger, gefühlvolle Volley-Taktiker und Allroundkünstler. Die unterschiedlichen Bodenbeläge der Plätze wirken sich direkt auf das Ballverhalten aus.

Als nette Dreingabe wartet ein witziger Trainingsmodus. Mit dem Ball fegst Du riesige Kegel vom Platz oder drischst überdimensionierte Billardbälle ins gegnerische Feld. Das bringt nicht nur Spaß, sondern verbessert zusätzlich die Ballfähigkeiten der Spieler. Unerreichbar platziert: An „Virtua Tennis" kommt kein Tennisfan vorbei!

PC D

Virtua Tennis

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 40 €	Empire	1-4 Spieler

Min.: Pentium 500, 64 MB RAM, 3D-Karte
Ref1 (PII 400, TNT): **läuft nicht**
Ref2 (PIII 700, GF1): **ruckelt leicht**
Ref3 (AMD 1200, GF2): **optimal**

Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 1

Einfache Bedienung, witzige Geschicklichkeitseinlagen, gute Animationen

Immer nur ein Satz spielbar, teilweise unrealistische Ballwechsel

Tadellose Umsetzung des Dreamcast-Schlagers mit originellem Trainingsmodus

1

bereits getestet in 9/00 für DC mit Award

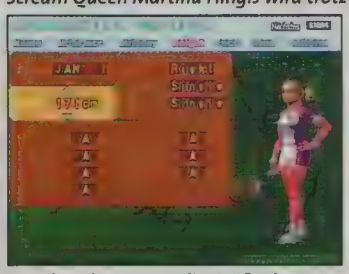
Text: Volker Weitz

WTA Tour Tennis

Doppelfehler bei den Damen: Das Tennisspiel für die Playstation 2 geht oft ins Aus.

PS2

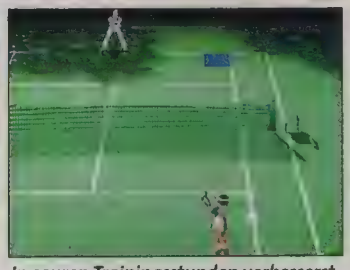
Scream Queen Martina Hingis wird trotz Poweraufschlag „longline" passiert



Im Editor kannst Du die Größe der Spielerin zentimetergenau festlegen

Glückwunsch! Dein Filzballprofi hat Geburtstag und nimmt sich einen Tag frei

Einige Turniere stehen erst offen, wenn Du im WTA-Ranking aufsteigst



In sauren Trainingsstunden verbesserst Du bestimmte Schlagvarianten

Die weibliche Weltspitze der Tennisprofis spielt in der WTA. 20 der aufschlagstärksten Powergirls tummeln sich auch lizenziert in Konamis „WTA Tour Tennis". **Leider geriet die Optik so unspektakulär, dass Martina Hingis und Co. auf dem Platz nicht zu erkennen sind.** Atmosphärische, auflockernde Zwischensequenzen wie bei „Virtua Tennis" (siehe oben) sucht man vergebens. Zudem krankt die Spielgrafik an Flimmeranfällen. Kein Ruhmesblatt für die Programmierer!

Richtig überzeugen kann nur der extrem umfangreiche Karrieremodus. Hier bastelst Du eine eigene Spielerin und begleitest sie durch eine gesamte Saison. In Übungsstunden verbesserst Du zwölf Charakterwerte der Spielerin. Zwischendurch wechselst Du ihr Outfit, schickst sie in den Erholungsurlaub oder streichst Preisgelder bei Schauturnieren ein. Das ist für Tennisspieler mit Ehrgeiz für Managementaufgaben zwar ganz nett, der schwache Auftritt auf dem Platz lässt sich dadurch aber nicht wettmachen.

PS2 D

WTA Tour Tennis

Sportspiel für Fortgeschrittene

ca. 60 €	Konami	1-4 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card, Multitap

Grafik 3 Sound 3 Dauerspaß 3

Umfangreicher Karrieremodus, 20 lizenzierte Spielerinnen, einfache Steuerung

Dröge Präsentation, Spieler sind nicht zu erkennen, flimmernde Grafik

Konamis Tennispremiere auf der Playstation 2 ist technisch und inhaltlich Mittelmaß

3

Text: Volker Weitz

The Elder Scrolls III

MORROWIND™

You Write the Story

Verlockend sind Vvardenfells legendärer Reichtum,
die ertragreichen Minen und uralten Schätze
sowie die unentdeckten und unberührten Weiten.
Aber auch seine tödlichen Gefahren bieten
jedem wagemutigen Abenteurer unendliche
Möglichkeiten, durch Kampf und
Geschick die Anerkennung der mächtigen
Lords und Magier des Landes zu gewinnen.

Coming soon...

Bethesda SOFTWORKS INC. A ZeniMax Media Company

PC CD

www.morrowind.de

XBOX

Ubi Soft

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company.
The Elder Scrolls Construction Set, Bethesda Softworks and ZeniMax are registered trademarks of ZeniMax Media Inc.
Xbox and Microsoft are registered trademarks of Microsoft Corp. Other products and company names referenced herein may be trademarks of their respective owners.
All rights reserved. Distributed by Ubi Soft Entertainment.

Mr Moskeeto

Alles Sushi oder was? Aus dem verrückten Japan kommen außer rohen Fischen auch abgedrehte Spiele zu uns.

Dein unschuldiger Blick kann Dir nicht helfen: Der Bluttank enttarnt Dich als Parasit

Ach du dickes Ei: Mit Blut vollgestopft, ärgerst Du Mama Kaneyo in der Küche

Fliegenklatscher: Mit der Zeit werden die Yamadas richtig böse

Ablenkungstaktik

1. Rena macht gerade Kampfsport-Übungen in ihrem Zimmer. Da sie ständig in Bewegung ist, kannst Du sie...

2. ...unmöglich stechen. Also stürzt Du Dich auf ihr Handy und lässt es klingeln. Rena geht ans Telefon und obwohl...

3. ...Du es aktiviert hast, ist anscheinend eine Freundin dran! Rena unterhält sich kurz mit ihr. Jetzt gilt's: Visiere einen...

4. ...Finger an und lande per Tastendruck. Bohr nun Deinen Rüssel in die zarte Haut und labe Dich am frischen Blut

Kampfgetümmel: Mit Turbo-Antrieb schmeißt Du Dich gegen Deinen Feind!

Endlich Frühling! Blumen sprießen, Vögel zwitschern, und die ersten Gedanken an gemütliche Grillabende mit Freunden erwachen. Doch da gibt es eine Spezies, die wohl jedem schon einmal den Outdoor-Spaß verdorben hat – die Mücken!

Hier lernst Du die geflügelten Plagegeister mal aus einer ganz neuen Perspektive kennen: In „Mr Moskeeto" schlüpfst Du in den zerbrechlichen Chitinpanzer eines solchen Insekts. Mit gehörigem Blut-Kohldampf im Bauch schwirrst Du durchs Haus der Familie Yamada. Während die Menschen ihren Alltagsgepflogenheiten nachgehen, setzt Du zum Sturzflug auf ihre Adern an. Einmal gelandet, pumpst Du durch rhythmisches Kreisen mit dem Analogstick den leckeren Lebenssaft in Deinen Magen. Wirst Du dabei zu schnell oder zu langsam, machen Dich Deine Opfer platt!

In den sparsam eingerichteten Zimmern findest Du auch Extras wie zum Beispiel Herzchen, um Deine Lebensenergie aufzufüllen. Entdecken Dich die Yamadas beim Erkundungsflug, kommt es zum gnadenlosen Kampf: Weich ihren Schlägen und Insektenspray-Attacken aus und wirf Dich mit voller Wucht gegen die „Entspannungszonen" Deines Widersachers. Dadurch beruhigt er sich, und Du kannst wieder auf Naschtour gehen.

Bis auf die witzige Spielidee bietet „Mr Moskeeto" allerdings nicht viel: Die Grafik wirkt angestaubt, und das Gebabbel der Yamadas kann gehörig nerven. Die träge Steuerung macht zudem aus Deiner Mücke noch einen Elefanten: Im Lehrfach Wendigkeit hat der kleine Sauger wohl geschlafen.

Schade: Mit etwas mehr Aufwand in Sachen Spieltiefe und Abwechslung hätte aus dem kleinen Summer ein richtiger Kracher werden können.

PS2 E

Mr Moskeeto

Actionspiel für Einsteiger

ca. 60 €	Fresh Games	1 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card

Grafik 4	Sound 3	Dauerspaß 3

Extrem abgefahrene Spielidee, süße Mückenfigur

Unhandliche Steuerung, Grafik und Sound überzeugen nicht

Summ, summ im Haus herum: Die nette Idee verliert durch schlechte Präsentation an Reiz

3+

Text: Daniel Blank

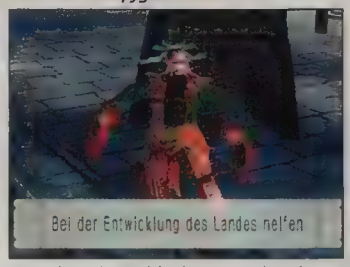
Kessen II

Im Nachfolger des japanischen Ritter-Spektakels fliegen die Fetzen in China.

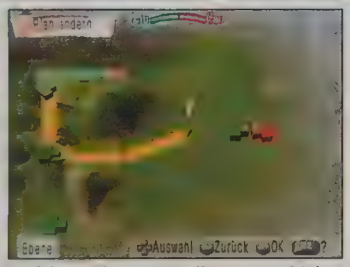
PS2

Die Offiziere greifen unter Deiner Führung direkt ins Kampfgeschehen ein

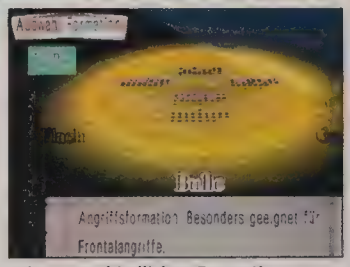
Ein Offizier des Gegners fordert Dich zum automatisch ablaufenden Duell



Zwischen den Schlachten werden die eigenen Ländereien aufgepäppelt



Auf dieser drögen Landkarte verschiebst Du die Armeen des Reiches



Mit unterschiedlichen Formationen reagierst Du auf das Vorgehen des Feindes

Ein Asiate, sagt man, sei heikel in politischen Dingen. Ein falscher diplomatischer Zug, und die Waffen klirren. In „Kessen" kabbelten sich vor einem Jahr japanische Ritter. Jetzt im zweiten Teil fliegen die Fetzen im mittelalterlichen China.

Erneut dirigierst Du Heere in Bataillonsstärke über eine unscheinbare, weitgehend objektfreie Landschaft. **In die Schlachten eingreifen kannst Du nur indirekt – Deine Mannen kämpfen selbsttätig.** Du legst Formationen fest, lässt ein paar Zaubersprüche los oder stellst neue Truppen auf. Nur die Oberbefehlshaber folgen Deinen Joypad-Kommandos direkt und fetzen schwertschwingend über das Schlachtfeld.

Das sieht hübsch aus, bringt aber für den Ausgang der Schlacht nur wenig. Am Ende zählt die pure Übermacht der beteiligten Armeen. Spektakulär sind nur die unzähligen Zwischensequenzen, sie bewegen sich – zusammen mit Soundtrack und Sprachausgabe – auf hohem technischem Niveau. Das wird aber den wenigsten Strategen auf Dauer reichen.

PS2 D

Kessen II

Strategiespiel für Fortgeschrittene

ca. 60 €	Koei/THQ	1 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 3

Umwerfende Zwischensequenzen und Kampfanimationen, gutes Tutorial

Langatmiger Spielverlauf, wenig strategische Möglichkeiten und Varianten

Mittelprächtiges Historiendrama mit tollen Zwischensequenzen und saftiger Soundkulisse

3

Text: Volker Weitz

Mad Maestro

Kochen, flirten, Bagger fahren: In Japan wird einfach alles simuliert. Dagegen klingt ein Dirigenten-Spiel fast schon wieder normal.

PS2

Bravo! Dirigierst Du eine Runde fehlerfrei (hier ein 4/4-Takt), steigt Dein Baromter (l.)

Lustige Bonus-Spiele: Gib den Wasserträgern den Takt an, um das Feuer zu löschen

Erscheinen Pfeile in den Kreisen, drück die passende Taste auf dem Steuerkreuz

Ohne Dirigent spielen selbst die besten Orchester so verplant wie die Wildecker Herzbuben auf Kalorientzug. Erst wenn ein fähiger Stabschwinger den richtigen Takt angibt, harmonieren die einzelnen Musiker.

Du ahnst sicher, was jetzt kommt: **In „Mad Maestro" übernimmst Du die Rolle eines Nachwuchs-Dirigenten! So eine abgedrehte Spielidee kann natürlich nur aus Japan kommen – dort gehören derartige Musikspiele („Guitar Freaks", „Keyboard Mania") schon seit Jahren zum guten Ton.**

Deine Aufgabe: Du musst im Rhythmus zu Klassik-Stücken von Mozart oder Wagner in die Taste hauen. Zusätzlich eingeblendete Richtungssymbole löst Du mit dem Steuerkreuz aus. Knifflig: Jeder Takt wird auf dem Bildschirm mit einer Farbe unterlegt, die die zu spielende Lautstärke festlegt. Dabei wird von der Analog-Funktion des PS2-Gamepads Gebrauch gemacht: Je nachdem, wie fest oder leicht Du die Knöpfe drückst, desto lauter oder leiser spielt das Orchester. Ein Barometer am linken Bildschirm bewertet dabei Deine Leistung – von himmlisch gut bis höllisch schlecht. Mit viel Fingerspitzengefühl und etwas Übung hast Du den Dreh bald raus.

Im Story-Modus musst Du eine Konzerthalle in Bravo Town vor dem geplanten Abriss retten. Zehn Missionen hast Du Zeit, um ein komplettes Orchester zusammenzutrommeln – nur wenn Du bei Deinen Auftritten in Zirkus, Schloss oder Marktplatz fehlerfrei dirigierst, kannst Du die benötigten Musiker für Deine Gruppe gewinnen.

Im letzten Level ersetzt dann ein kritisches Publikum den Statusbarometer: Nur wenn es nach dem Konzert tosenden Beifall hagelt, bleibt die Halle vor dem Abriss verschont.

Leider benötigen musikalische PS2-Maestros nur wenige Stunden, um den Abspann zu sehen. **Ein zusätzlicher Schwierigkeitsgrad, insgesamt 34 freischaltbare Musikstücke und zehn witzige Bonus-Spiele trösten zwar – täuschen aber nicht über den oft eintönigen Spielverlauf hinweg.**

PS2 E

Mad Maestro

Musikspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 60 €	Fresh Games	1 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card

Grafik 4	Sound 2	Dauerspaß 3

34 klassische Meisterwerke, sinnvolle Steuerung, innovative Spielidee

Musik ist Geschmackssache, kein Punktesystem für Highscores, karge Optik

Schwing den Stab: Witziges und ungewöhnliches Musikspiel – auf Dauer zu monoton

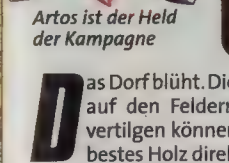
2-

Text: Michael Stapf

Warrior Kings

Abwechslung, taktischer Tiefgang und eine grandiose Kampagne sind Aushängeschild dieses Echtzeit-Strategiespiels.

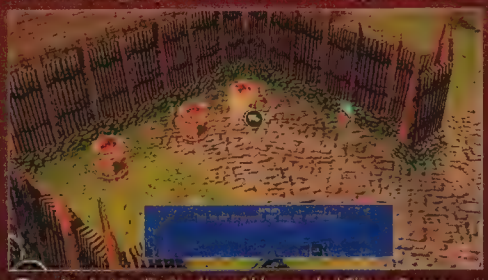
Dieser Feuer speiende Riese heißt Abaddon und lässt sich bei Mehrspieler-Kämpfen beschwören



Artos ist der Held der Kampagne

Befreiungsaktion mit List und Tücke

1. *Dein Hauptheld verkleidet sich und zwei Getreue im Kloster. Als gut getarnte Mönche schmuggeln sich...*



2. *...die drei in die Stadt und klauen drei Fässer Sprengstoff. Ist dieser am anderen Ende der Stadt postiert...*

3. *...fliegt die Mauer mitsamt Wache in die Luft. Nun kannst Du Missionsziel Tomas aus dem Gefängnis befreien*

Nicht meckern, arbeiten: Bauern verrichten auf dem Feld ihr Werk immer murrend

Früh dabei: Dieser fiese Unhold greift schon am Ende der ersten Mission an

Zerstörerische Bogenschützen: Mit Feuerpfeilen werden Gebäude abgefackelt

Das Dorf blüht. Die Bauern ernten auf den Feldern mehr, als sie vertilgen können, und schlagen bestes Holz direkt am Dorfrand. Deine Schatzkammern füllen sich mit Gold aus dem Handel mit wertvollen Rohstoffen. Bald bist Du in der Lage, eine Riesenarmee auf die Beine zu stellen. Doch mit den hinterhältigen Barbaren hast Du nicht gerechnet: Gut zwei Dutzend stürmen plötzlich aus den Wäldern und jagen Deine Bauern übers Feld. Vielleicht hättest Du doch schon zu Beginn einen Wachtrupp zusammenstellen sollen...

Die Grundlagen von Microids' „Warrior Kings" kennen heimische Generäle aus handelsüblichen Echtzeit-Strategiespielen: **Du kommandierst eine Basis, versorgst sie dank verschiedener Dörfer mit Rohstoffen und baust eine Armee. Dabei legen die Spieldesigner besonders großen Wert auf die Gestaltung der Einheiten.**

Wie für den mittelalterlichen Fantasy-Hintergrund zu erwarten, entscheiden nicht nur Bogenschützen und Pikeniere die Schlacht, sondern auch Spezialeinheiten, wie übermächtige Dämonen oder Erzengel. Da Du in jeder Mission ein Einheitenlimit beachten musst, kommen Massenschlachten selten vor. **Vielmehr sind ausgeklügelte Taktiken unter Berücksichtigung der speziellen Fähigkeiten Deiner Truppen gefragt. Das macht besonders während der komplexen und wunderschön langen Kampagne Spaß.** Die lebt von vielen kleinen Zwischenaufträgen.

Mängel in der Bedienung und die holzig-spröde 3D-Grafik schaffen es zum Glück nie, das Vergnügen aus dem Spiel zu treiben. Für Taktiker und „Dark Omen"-Fans ein königliches Fest!

PC D

Warrior Kings

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 40 €	Microids	1-8 Spieler

Min.: Pentium 700, 128 MB RAM, 3D-Karte
Ref1 (PII 400, TNT): **ruckelt stark**
Ref2 (PIII 700, GF1): **optimal**
Ref3 (AMD 1200, GF2): **optimal**

Grafik 3	Sound 2	Dauerspaß 1

Taktisch anspruchsvolle Kämpfe, tolle Kampagne mit erstklassigen Missionen

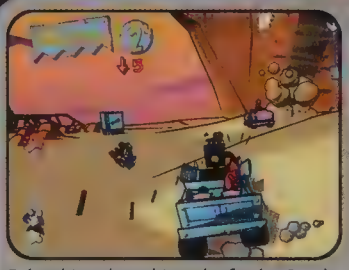
Teils unschöne Optik, unspektakuläre Wirtschaft, Bedienungsmängel

Trotz Fehlern in Grafik und Handling: Dieses Strategical macht richtig lange Freude

1-

Text: Knut Gollert

JETZT IM HANDEL!
CULTURES 2
DIE TORE ASGARDS
JoWooD Productions
FUNATICS DEVELOPMENT
a phenomedia company
LEISURESOFT
WWW.JOWOOD.COM
WWW.FUNATICS.DE
WWW.CULTURES2.DE
©2002 published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-87



Es kracht und raucht am laufenden Band

XBOX E/D

Cell Damage

Actionspiel für Einsteiger

Manche Entwickler streben bei ihrer Spielgrafik nach immer mehr Realismus. Andere hingegen wollen ihre Spiele wie Comic-Filme aussehen lassen. EA Games, die Macher von „Cell Damage", gehören zur zweiten Kategorie:

Mit durchgeknallten Zeichentrick-Figuren bretterst Du über die verrücktesten Rennstrecken. Dabei sammelst Du unzählige verschiedene Waffen auf, um die Gegner zu zerbröseln. Wer so als Erster die vorgegebene Anzahl Smack-Punkte einheimst, gewinnt.

Witzige Sounds und die nette „Cell Shading"-Grafik versüßen die leider kurz geratene Jagd nach Punkten, Flaggen oder der Ziellinie. Zusammen mit bis zu drei Freunden macht's am meisten Spaß.

ca. 70 € | EA Games | 1-4 Spieler

Unterstützt: Dolby Digital

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

+ Lustige Figuren und Strecken, ständig schnelle Action

– Viel zu schnell durchgespielt, sehr hoher Schwierigkeitsgrad

Flitzeschnelle Action: Kurzweilige Rennen mit witzigen Figuren und Waffen – leider kurz und schwer

3+

Text: Daniel Blank

Auch im Football-Stadion wird gerammt

XBOX E/D

Crash

Rennspiel für Einsteiger

Die Amerikaner lieben sie: Waghalsige Fahrer, die sich gegenseitig an den Karren fahren, bis nur einer übrig bleibt. Jetzt kann man auf der Xbox als Pilot einer dieser Unfall-Karossen tätig werden und sich zum Sieg durchboxen.

Die Idee ist allerdings nicht neu: Schon auf der Playstation bot „Destruction Derby" diese Möglichkeit. Umso mehr stört, dass „Crash" bis auf ein schönes Schadensmodell und schmucke Autos wenig zu bieten hat: Je nach Geschwindigkeit und Trefferzone am Gegner gibt's unterschiedlich viele Punkte.

Zur Abwechslung darfst Du auch beim Weitsprung oder im Verfolgungsrennen punkten. Gegen Freunde trittst Du im Split-Screen-Modus an.

ca. 70 € | Rage | 1-4 Spieler

Unterstützt: Dolby Digital, Xbox-Festplatte

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 4

+ Genaues Schadensmodell, schön modellierte Autos

– Abwechslungsarme Spielmodi, nur acht Wagen pro Rennen

Schadensbericht: Schöne Autos und Unfälle trösten nicht über zu geringe Spieltiefe hinweg

4+

Text: Daniel Blank

Du bist der Kerl in der Mitte – viel Spaß!

PS2 D

Dynasty Warriors 3

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Rein ins Gewühle: In den Schlachten von „Dynasty Warriors 3" zählt keine Strategie, nur reine Waffenstärke. Du steuerst einen von insgesamt 41 Kommandanten (aus „Kessen II") durch die 3D-Gefechte, zahllose Krieger folgen Dir.

In den Gebieten triffst Du auf riesige Gegnerhorden – bis zu 100 Einheiten tummeln sich auf dem Bildschirm. Deinen Weg durch die Massen schnetzelst Du Dir mit Standardwaffen (Schwert, Stab oder Axt) und speziellen Musou-Angriffen frei.

Die einfache Steuerung erlaubt Dir volle Kontrolle über den Helden, die Grafikengine berechnet massig Gegner, zudem motivieren viele Spielmodi und freischaltbare Charaktere. Nur spielerischen Anspruch darfst Du keinen erwarten.

ca. 60 Euro | Koei/THQ | 1 Spieler

Unterstützt: 8-MB-Card

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Spektakuläre Optik mit zahllosen Gegnern, einfaches Handling, sehr kurzweilig

– Geringe Weitsicht, umständliche Kameraführung, Gegner-KI nicht vorhanden

Stumpfsinnige Massenschlachten mit scharfen Klingen und spektakulären Spezial-Attacken

2-

Text: Michael Stapf

Der linke brennt schon, der rechte raucht noch

PS E

Hybrid

3D-Shooter für Blindgänger

Hilfe, wo soll das noch hinführen? Mittlerweile kann Dein kleiner Bruder mit jedem billigen 3D-Gamemaker bessere Spiele zusammenschustern, als so mancher „richtige" Playstation-Entwickler Dir für bares Geld andrehen will!

Der schimmlige Ego-Shooter „Hybrid" ist ein besonders frecher Fall: Du ballerst Dich durch acht Levels, immer auf der Suche nach farbigen Karten, die verschlossene Türen öffnen. Vier Charaktere stehen zur Wahl, bewaffnet mit MG und Pyrokinese-Kräften. Unwichtig und banal: die Story um geheime Alienversuche.

Interessieren sollte Dich nur Folgendes: „Hybrid" spielt sich grausam, besitzt einfallslose Levels und quält mit schlimmem Sound. Hässliche Grafik? Und wie!

ca. 25 Euro | Motivetime/Midas | 1 Spieler

Unterstützt: Memory Card

Grafik 6 | Sound 5 | Dauerspaß 6

+ Keine Chance – an „Hybrid" ist wirklich nichts brauchbar

– Aus Platzmangel nur in Kurzform möglich: ALLES!

Hui, was für ein Dreck! Für „Hybrid" sollte man das Minus-Notensystem noch erweitern...

6

Text: Michael Stapf

Seid nett zueinander! Fighten mit der Xbox

XBOX PS2 D

KnockOut Kings 2002

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Auf spielerische Kapriolen à la „Ready to Rumble: Round 2" verzichtet EA Sports in seiner Boxsimulation ganz – Witzfiguren und aufladbare Powerfäuste sucht der Punching-Freund vergebens. Dafür kann man regelgetreu mit vielen bekannten Boxlegenden in den Ring steigen. Die Klitschkos, Alis und Evander Holyfields treten dabei in extrem fixen Kämpfen gegeneinander an. Die Grafik geht auch im rechenintensiven Infight nicht in die Knie und bietet optisch volltrainierte Kämpfer.

Die gehaltvolle Steuerung wird Neulinge im Ring überfordern, Profis bietet sie die volle Schlagpalette. Nur der Karriere-Modus fällt etwas unspannend aus, er hätte mehr Feintuning verdient.

ca. 60 Euro | EA Sports | 1-2 Spieler

Xbox: unterstützt Speicherfunktion, Dolby Digital, 16:9-Modus
PS2: unterstützt 8-MB-Card

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Viele Boxlegenden aus dem echten Leben im Spiel, gutes Tutorial, fixe Grafik

– Keine Hintergrundstory, dröger Karriere-Modus, komplizierte Steuerung

Realistische Boxsimulation, die in der neuen Version besonders technisch punkten kann

2

Text: Volker Weitz

Mit 380 Sachen über den Rundkurs

PC E

NASCAR Racing 2002 Season

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Die „NASCAR"-Rennspiele boten schon immer schraubengenauen Realismus. Was bisher fehlte, war ein vernünftiges Tutorial, damit auch Nachwuchspiloten eine echte Chance haben. Diesen Mangel haben die Entwickler in der aktuellen 2002er-Saison behoben: Eine prima Fahrschule erklärt in 10 Kapiteln die komplizierten Regeln und Überholmanöver der ersten amerikanischen Stock-Car-Liga.

Hast Du alles intus, steht einem unvergleichlichen Fahrvergnügen nichts mehr im Weg. Bei Windschatten-Duellen mit bis zu 380 Sachen kommt so richtig Freude auf. Wer dann noch ein fettes Soundsystem an seinen Rechner anschließt, dem fliegen dank des brutalen Motorsounds die Rennohren weg.

ca. 30 Euro | Vivendi Universal | 1-43 Spieler

Min.: Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium IV, 256 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

+ Geniale Fahrphysik, wuchtige Geräuschkulisse, Replay-Editor, Fahrschule

– Bis auf zwei Straßenrennen nur Rundkurse, nur englische Online-Hilfen

Brutal wuchtiger Profi-Renner, der hiesige Formel-1-„Wägelchen" ganz schön alt aussehen lässt

1

Text: Volker Weitz

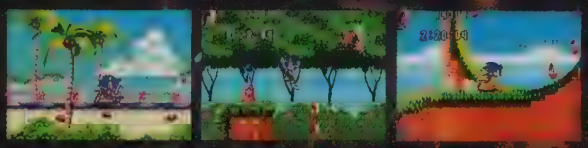
SEGA

SONIC TEAM

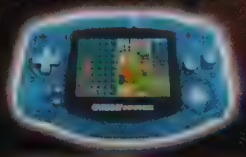
INFOGRAMES

"...er stiehlt mir die Show. Verdammtes Wettrennen."

GEPARD: 113 KM/H
SONIC: 311 KM/H



Das schnellste Landtier der Erde ist ratlos,
im Stolz angeschlagen, das Selbstvertrauen zerstört.
Der flotte Igel ist wieder da, unterwegs in einer Mission.
Er ist klein, er ist blau, er ist schneller als der Wind.
Sonic ist zurück auf dem GAME BOY ADVANCE ™.



GAME BOY ADVANCE

SONIC ADVANCE™

SCHNELLSTE KREATUR DER WELT.

ORIGINAL GAME © SEGA / © SONICTEAM/SEGA CORPORATION, 2001. GAME BOY ADVANCE AND THE GAME BOY ADVANCE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. © 2002 INFOGRAMES

Baphomets Fluch

Adventure für Fortgeschrittene

Der Mörser ist in den Gully gefallen – eine Brechstange muss her!

Ein Attentäter in Paris. In „Baphomets Fluch" steuerst Du den Ordensritter George Stobbart, der Zeuge eines Mordes wird und diesen auch aufklärt.

Wie in „Monkey Island" lenkst Du aus der Seitenansicht durch die Straßen, nach Türen und Truhen wird in eine neue Ansicht umgeblendet. Du plauderst mit Zeugen, Polizei und Presse – die Rätsel löst Du durch Kombination: Gib dem Bauarbeiter Deine Zeitung und Du darfst sein Telefon benutzen. In dem spannenden Thriller gibt's kein „Game Over", aber frustige Hänger. Manche Aufgaben löst man nur durch [illegible]

Spannendes Detektiv-Abenteuer mit mystischer Handlung und frustigen Rätseln

3+

Klonoa

Jump&Run für Fortgeschrittene

Wirbelnde Blätter zeigen Aufwind. Dank Feder bleibt Klonoa am Boden

Der böse Ghadius verbannt den Traumen. Um ihm ein für allemal das Handwerk zu legen, muss Klonoa in die Levels je 30 Edelsteine sammeln. Das gelingt ihm mit Hilfe der Gegner: Klonoa fängt Purzelhase und Vögel und benutzt sie als Trampolin oder Wurfgeschoss. Zudem versperren Türen den Weg, die Du mit Schlüsseln öffnest. Baue mit Kisten eine Treppe, um sie zu erreichen!

Dank großer Figuren ist das Jump&Run fair und übersichtlich. Für Action sorgen 3D-Bonuslevels, wo Du auf dem Surfbrett über Bäche und Wasserfälle in den Bonuslevels fasziniert die Kamera, die Dich umkreist.

Kniffliges Hüpfspiel mit imposanten Bossfights und actionreichen Surfbrett-Einlagen

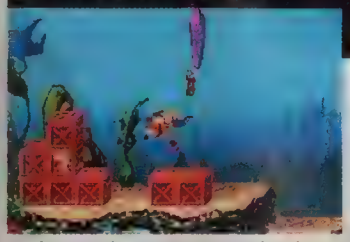
1

Crash Bandicoot XS

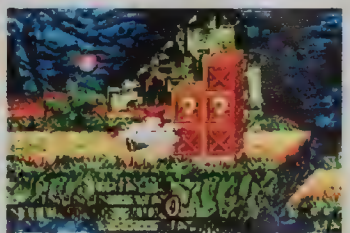
Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis

Nintendo-Premiere für den Sony-Helden: Crash überrascht auch auf dem Advance mit 3D-Levels!

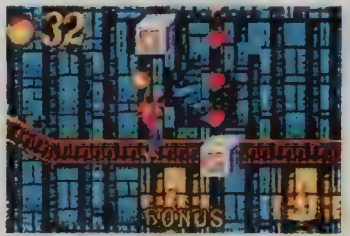
Winziger Held: Dr. Cortex hat die Erde auf die Größe einer Orange geschrumpft, deshalb sucht Crash Vergrößerungskristalle



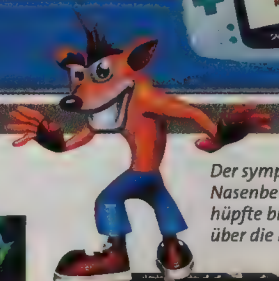
Auch unter dem Meeresspiegel stöbert Crash die rettenden Kristalle auf



Mit seinem Wirbelmanöver zertrümmert Dein Held Schatzkisten und Hindernisse



Supersprung: Stahlkisten mit Pfeilen katapultieren Crash in die Luft



Der sympathische Nasenbeutler Crash hüpfte bislang nur über die Playstation

Mit versteckten Schaltern aktivierst Du unsichtbare Kisten und Brücken

Auf der Flucht vor dem Yeti weicht Crash Laserbarrieren und Pinguinen aus

Sei bloß nicht zu schnell: Nitro-Kisten explodieren gleich bei jeder Berührung

Für das erste Handheld-Abenteuer hat sich Dr. Cortex eine besondere Gemeinheit einfallen lassen: Mit einer Strahlenkanone schrumpft er die Erde! Für die nötige Vergrößerungsmaschine braucht Crash magische Kristalle, die in 20 Levels versteckt sind: Aus der Seitenperspektive rennst und springst Du mit ihm durch Dschungel und Tempel und fegst mit dem Wirbelmanöver Krokodil und Tiger davon.

„Crash Bandicoot XS" ist eine harte Nuss: Dein Held läuft sehr schnell und überall lauern tückische Fallen. Um in der Eishöhle nicht ins Nitro zu rutschen, musst Du jeden Sprung genau planen – und nach der Landung gegensteuern! Zum Glück liefern Kisten Helfer und Früchte, die das Abenteuer erleichtern: Der Maskenmann Aku begleitet Dich und steckt eine Explosion für Dich weg. Teleporter befördern Dich in Bonuswelten ohne Gegner: Hier stärkst Du den Helden mit Extraleben!

Neben den Hüpflevels erforscht Crash Unterwasserhöhlen im Taucheranzug: Vermöble gefräßige Haie und weiche den giftigen Kugelfischen aus, die bei Annäherung die Stacheln spreizen. In diesen Abschnitten liegen die magischen Kristalle nicht am Wegrand, sondern sind in Seitenhöhlen und Nischen versteckt. Nur mit allen Edelsteinen darfst Du die fünf Obermotze vermöbeln: In den Duellen weichst Du Steinschlag und Raketen aus, um darauf mit einer Wirbelattacke zu kontern.

Grafisch spektakulär, aber etwas unfair sind die 3D-Levels: In der Höhle flüchtest Du vor dem Yeti, die Kamera filmt dabei Held und Verfolger von vorn. Deshalb entdeckst Du Nitro und Laserbarrieren erst im letzten Augenblick. Selbst wer auf eine Falle vorbereitet ist, läuft oft hinein.

„Crash Bandicoot XS" ist ein vielseitiges Jump&Run, das hektische Abschnitte mit zahlreichen Extraleben ausgleicht. Die abwechslungsreiche Optik übertrifft alle bisherigen Advance-Jump&Runs. Praktisch: Übers Linkkabel tauschst Du Spielstände mit Freunden.

ca. 45 € Vivendi Universal Spieler D

unterstützt Batteriespeicher, Linkkabel

Grafik 1 Sound 1 Dauerspaß 2

Flotte Hüpfaction, eindrucksvolle 3D-Levels, massig Extraleben

Manche Fallen sind unfair, wenig Geheimnisse, keine Parallelpfade

Für schnelle Finger: actionreiches Hüpfspiel mit tollen Effekten, aber nur wenigen Rätseln

1

Super Mario World: Super Mario Advance 2

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

Mario-Oldies im Doppelpack: Nintendo verewigt „Super Mario World“ und „Super Mario Bros.“ auf einem Modul.

Mit Superumhang und Yoshi auf Rettungsmission: Mario und Luigi befreien Prinzessin Peach aus Bowsers Klauen

Überrolle Deine Gegner: Mario rutscht auf dem Hosenboden Abhänge runter

Unter Wasser dösen Fische: Werden sie aufgeweckt, verfolgen sie Dich

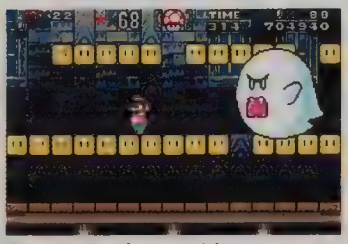
Das passt! Der versteckte Schlüssel öffnet geheime Levelausgänge

Weißt Du, wie Mario den putzigen Dino Yoshi kennen gelernt hat? In „Super Mario World“ reist Mario ins Saurierland, in dem Bowser Prinzessin Peach und Yoshis Brüder gefangen hält. Bei der Suche hilft Yoshi als gefräßiges Reittier, das die Gegner verschlingt und so neue Talente lernt: Mit einem roten Koopa im Bauch speit er Feuer, ein blauer lässt ihn fliegen!

Fällt Mario aus dem Sattel, haut Yoshi ab – dann muss sich Mario zu Fuß durchschlagen, bis er ein Yoshi-Ei findet. Die Levels prüfen Deinen Grips mit Rätseln und versteckten Ebenen: Röhren führen in unterirdische Höhlen. Dort warten Schalter, die Goldstücke in Felsen verwandeln – auf diese Weise erreichst Du neue Abschnitte.

Auch Mario kann fliegen: Mit dem „Superman“-Umhang hebt er ab in die Wolken, um dort nach Gold und Schlüsseln zu suchen: Diese öffnen versteckte Pfade zu den insgesamt 96 Levels.

Schnapp den blauen Koopa, dann kann Yoshi über alle Abgründe fliegen



Gespenst Buu bewegt sich nur, wenn Dein Held ihm den Rücken zuwendet

Unheimlich sind die Geisterhaus-Levels: Tore verbinden ein Labyrinth aus Spukgewölben – finde die geheime Tür, sonst landest Du wieder am Eingang. Solche trickreichen Aufgaben sorgen für spannende Unterhaltung.

Neben „Super Mario World“ enthält das Modul auch „Mario Bros.“: Leider unterscheidet sich das Mehrspieler-Spektakel nicht von dem im ersten „Super Mario Advance“ – neue Levels hat sich Nintendo nicht einfallen lassen.

ca. 45 € Nintendo 1–4 Spieler D

unterstützt Batteriespeicher, Linkkabel, Multiboot

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 1

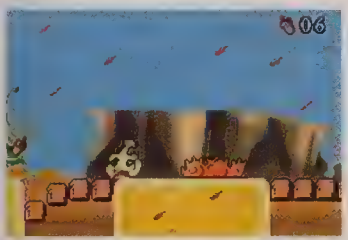
- 96 knifflige Levels, viele Talente, verzwickte Oberwelt mit geheimen Pfaden
- Nur wenige Spezialeffekte, keine Neuerungen im Mehrspieler-Modus

Rätseln, bis der Arzt kommt: „Mario World“ strotzt vor Extras, Schätzen und Bonusmissionen

1

Ice Age

Da sträubt sich das Fell: Stinktiere lassen Deinen Helden fliegen



In automatisch laufenden Levels hüpft Sid über Bröckelfelsen und Stachelgestrüpp

Jump&Run für Einsteiger

Von der Kino-Heldentruppe zum Jump&Run-Team: Kann „Ice Age“ gegen „Mario“ und „Crash“ bestehen?

Mammut Manny und Faultier Sid finden auf der Flucht vor der Eiszeit ein Menschenkind. Schlüpf abwechselnd ins Fell der zwei und bring den Winzling zu seiner Familie.

Beide Helden beherrschen eigene Talente: Manny plättet Vögel und Echsen mit Bauchplatscher und Rüsselschlag, zudem kann er Nüsse sammeln und sie auf Dinosaurier schleudern.

Die Levels mit Sid scrollen automatisch: Hüpfe über spitze Felsen und nütze Biber als Trampolin. Die Hüpferei langweilt mit gleichen Gegnern und Hindernissen, auch die Rätsel sind doof: Schnuppere am Stinktier, dann stellen sich Deine Haare auf und Dein Held kann über Abgründe fliegen. Auch die Obermotz-Duelle heizen nicht ein: Du schaffst die Bosse beim ersten Versuch.

ca. 45 € Ubi Soft 1 Spieler E

unterstützt Passwort

Grafik 3 Sound 2 Dauerspaß 3

- Zwei Helden bringen etwas Abwechslung, Info-Steine erklären alle Manöver
- Gegner wiederholen sich ständig, simple Obermotz-Kämpfe, unlogische Rätsel

Ideenloses Jump&Run zum Kinofilm, das selbst Hüpfspiel-Anfänger unterfordert

4

Moto GP

Rennspiel für Fortgeschrittene

In den engen Kurven bremsen die Gegner. Ziehe rasant vorbei!

Mit Tempo 200 über Start-Asphalt: In „Moto GP“ schwingst Du Dich auf Honda-, Suzuki- und Yamaha-Maschinen und rast auf 20 Strecken um den Titel. Dabei muss man blitzschnell reagieren: Wer sich nicht zügig in die Kurve legt, landet prompt im Graben. Deshalb zittert Du bei Überholmanövern und Kopf an Kopf-Duellen vor Aufregung. Die rasante Grafik mit Berg- und Talfahrten lässt die Geschwindigkeit fühlen.

Leider kann man die Bikes nicht tunen, und die Fahrer gegen die Computerfahrer sind auf Dauer eintönig. Klick Dich in den Vierspieler-Modus, dann sorgen rasende Freunde für Nervenkitzel!

Nervenaufreibendes Motorradrennen mit tollen Hügelpisten und Vierspieler-Modus

2

Tony Hawk's Pro Skater 3

Sportspiel für Fortgeschrittene u. Profis

Auf Rampen sammelst Du mit den Daumen viele Punkte

Damit das Spiel auch in grafischer Ansicht schräg wird, überarbeitet Activision die sieben Levels – Überführungen und Rampen fehlen. Die Missionen sind aber so knifflig wie auf Konsole. Mit waghalsigen Sprüngen ergattert Du Buchstaben, überbietest Rekorde und beeindruckst andere Skater, die sich im Park tummeln.

Dank der tollen Verbesserungen fährt sich das Skate-Turnier auch für Besitzer des Vorgängers flüssiger. Passanten und Autos kommen Dir nicht mehr in die Quere, dank Linkkabel flitzen bis zu vier Spieler durch den Park!

Flottes Skatespiel mit erstklassigem Vierspieler-Modus und schwungvoller Steuerung

1

Star Wars Battle Pack

Ganz so „Macht"-voll, wie der Name erhoffen lässt, ist THQs „Star Wars Battle Pack" leider nicht ausgefallen. **Die Spiele-Auswahl ist eher durchwachsen. Immerhin dürfte sie das Blut echter „Star Wars"-Fans noch in Wallung bringen.**

Wirklich überzeugen kann das immerhin schon zwei Jahre alte „X-Wing Alliance". Der Simulator pflanzt Dich hinter die Kontrollen eines X-Wing und schickt Dich auf spannende Missionen gegen das Imperium. Die effektreiche, flotte Optik besteht auch vor heutigen Qualitätsansprüchen. Massig Aufträge mit vielen überraschenden Wendungen und Nebenplots motivieren den Rebellenpiloten.

Deutlich weniger spannend ist das Leben von Luke Skywalker in „Star Wars: Rogue Squadron". Du erfüllst Aufträge auf unterschiedlichen Planeten und bedienst dabei X-Wing, A-Wing, Y-Wing und den flinken Speeder. Leider sind die Levels arg dröge ausgefallen und bieten nur Feinde in ewig gleichen Formationen. Auf motivierende Filmsequenzen wurde ganz verzichtet.

Echtzeit-Schlachten zwischen Rebellen und imperialen Streitkräften bietet das Strategiespiel „Force Commander". Doch hier trüben leider langweilige Missionen und angestaubte Optik den Spaß.

Der „Star Wars"-Fan darf für diesen Preis konsumieren, der Rest der Science-Fiction-Gemeinde besser nicht.

Spieletitel	Genre	Note
X-Wing Alliance	Simulation	1
Rogue Squadron	Actionspiel	3
Force Commander	Strategiespiel	4

PC D

Star Wars Battle Pack

Spielesammlung für „Star Wars"-Fans

ca. 20 € | THQ | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium III 500, 128 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, 3D-Karte

Etwas Macht und viel Ohnmacht in dieser mittelprächtigen „Star Wars"-Sammlung

3+

Text: Volker Weitz

PS D

C-12: Final Resistance

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Das ist nur mäßig originell: Aliens bedrohen die Erde, Du bedrohst die Aliens. Als kybernetisch aufgerüsteter Einzelkämpfer jagst Du mutierte Mutanten und ballerst dabei mit allerhand neumodischem Waffenkram. So weit, so bekannt. „C-12: Final Resistance" punktet erst mit einer tadellosen Grafik, die an keiner Stelle im Spiel schwächelt und weitgehend fehlerfrei glänzt.

Neben der knusprigen Optik sind es besonders die zahlreichen Mini-Aufträge, die den Actionfreund an die Laserwumme treiben. Mal musst Du unbemerkt zum rettenden Ausgang schleichen, mal unterwegs ein paar Geiseln befreien. Da verzeiht man sogar, dass die meisten Aliens so blöd wie ein Mondkalb sind.

ca. 25 € | Sony | 1 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Beeindruckende 3D-Grafik, spannungsgeladene Levels, knackiger Soundtrack

Einschläfernde Sprachausgabe, wenig intelligente Gegnerhorden

Adrenalinhaltiger Baller-Mix aus sehr viel Action und einer kleinen Prise Taktik

2

Text: Volker Weitz

Der Krieg tobt im ganzen Land – wir auch!

PC D

Defender of the Crown

Strategiespiel für Einsteiger

Sage und schreibe 16 Jahre hat der Oldie „Defender of the Crown" schon auf dem Spielebuckel. Was damals für Entzückung unter Computerstrategen sorgte, entlockt heute gerade mal ein müdes Lächeln: Als mutiger Sachsenritter kämpfst Du gegen normannische Barbaren. Auf einer Übersichtskarte verschiebst Du Ritterheere, ballerst mit Katapulten auf Burgen und trittst bei Ritterturnieren an.

Das ist einsteigerfreundlich designt und strahlt auch heute noch einen gewissen Simpelcharme aus. Leider packt den Ritter bald das optische und akustische Grauen. Für 20 Euro darf man eine deutlich bessere Präsentation erwarten. So bleibt's simpel: Nur angejahrte Nostalgiker verteidigen diese Krone.

ca. 20 € | Blackstar | 1 Spieler

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 98, 200 MB HD. *Empf:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 200 MB HD

Grafik 5 | Sound 5 | Dauerspaß 3

Leicht verständliches Spielprinzip, ein paar nette Mini-Spielchen

Schlechte Präsentation, keine neuen Spielfunktionen

Klassiker der Spiele-Geschichte, der eine ansehnlichere Neuauflage verdient hätte

4-

Text: Volker Weitz

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Vertrieb	Preis	Note
Ace Combat 3	Action-Flugsim.	PS	Sony	ca. 25 €	1
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	PC	Infogrames	ca. 15 €	1
Baldur's Gate 2: Das Epos	Rollenspiel	PC	Interplay	ca. 25 €	2
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	PC	Codemasters	ca. 10 €	1
Cultures Gold	Echtzeit-Strategie	PC	THQ	ca. 15 €	2
Dead or Alive 2	Fightspiel	PS2	Tecmo/Sony	ca. 30 €	1-
Destruction Derby Raw	Rennspiel	PS	Sony	ca. 25 €	1-
Die Siedler IV – Gold Edition	Strategie NEU!	PC	Ubi Soft	ca. 50 €	1
Dino Crisis 2	Action-Adventure	PS	Sony	ca. 25 €	1
F1 Champ. Season 2000	Rennspiel	PC	EA Sports	ca. 15 €	2
Final Fantasy IX	Rollenspiel	PS	Sony	ca. 25 €	1
Formel Eins 2001	Rennspiel	PS2	Sony	ca. 30 €	2
Gothic	Rollenspiel	PC	Piranha Bytes	ca. 17 €	1

Titel	Genre	System	Vertrieb	Preis	Note
Gran Turismo 3: A-spec	Rennspiel NEU!	PS2	Sony	ca. 30 €	1
Half-Life: Generation Pack 3	Action NEU!	PC	Sierra	ca. 40 €	1
Insane	Rennspiel	PC	Codemasters	ca. 15 €	2
ISS Pro Evolution	Sportspiel	PS	Konami	ca. 25 €	1
Metal Gear Solid-Bundle	Action-Adventure	PS	Konami	ca. 30 €	1
NBA Live 2001	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 15 €	2
NHL 2001	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 15 €	1
Planescape Torment	Rollenspiel	PC	Virgin	ca. 20 €	2
Red Faction	3D-Shooter	PS2	THQ	ca. 30 €	1
Summoner	Rollenspiel	PC	THQ	ca. 15 €	2
Tomb Raider Collector's Value	Action-Adv. NEU!	PC	Eidos	ca. 50 €	2
TimeSplitters	3D-Shooter	PS2	Eidos	ca. 30 €	2-
Undying	3D-Shooter	PC	EA	ca. 15 €	2+

Kellogg's®

DIE ULTIMATIVEN

PC-GAMES

DESPERADOS
Wanted Dead or Alive

DESPERADOS • WANTED DEAD OR ALIVE •

JETZT IN DEN
KELLOGG'S
AKTIONSPACKUNGEN:

1 VON 6
CDs!

INFOGRAMES

Spellbound

Kellogg's CHOCOS
SPIELE-CD
1 VON 6

Kellogg's FROSTIES
SPIELE-CD
1 VON 6

Kellogg's SMACKS
Das Beste
SPIELE-CD
1 VON 6

©2001 INFOGRAMES. Developed by Spellbound. "DESPERADOS" is a trademark of INFOGRAMES

EIN NEUES EPOS BEGINNT

GRANDIA II

グランディア

Treffen Sie über 1000 Charaktere auf Ihrer Reise durch die unzähligen fantastischen und abwechslungsreichen Welten.

Einzigartiges, hochbejubeltes Kampfsystem, das sowohl taktische Fähigkeiten als auch ein präzises Timing erfordert.

Individualisieren Sie Ihre Fertigkeiten, Zaubersprüche und Spezialattacken in einem extrem flexiblen Charakterverwaltungs-System.

www.ubisoft.de

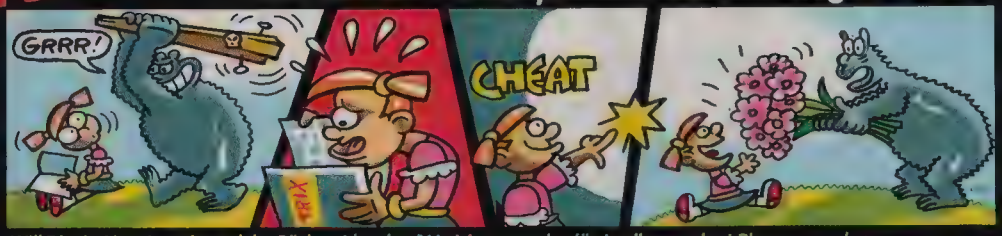
PlayStation 2 PC CD-ROM

GA

Ubi Soft

Licensed from ESP / Game Arts by Ubi Soft Entertainment. Original game ©2000 Game Arts. Grandia is a trademark of Game Arts.

ZUM SAMMELN! Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides



Will Dir ein Monster grinsend das Rückgrat brechen? Vertrix es – und es lässt voll verzaubert Blumen sprechen

Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Seite 66 **DURCHGESPIELT**

PC **Jedi Knight II: Jedi Outcast (Teil 1)**
Jedi Kyle Katarn schwingt wieder das Lichtschwert. Was hat die geheimnisvolle Nachricht zu bedeuten, die abgefangen wurde? Findet es hier heraus! (ab S. 66)

PC **Command & Conquer: Renegade**
Nick ‚Havoc' Parker nimmt es allein mit den Nod-Armeen auf. Seine Mission: den entführten Dr. Möbius aus ihren Klauen retten. Karten und Tipps für alle zwölf Missionen (ab S. 74)

PC **Trickstyle (Teil 2)**
Mit der Spielevollversion der SCREENFUN-CD 4/02 und detaillierten Trix wirst Du zum Hoverboard-Profi! Diesmal: die besten Tipps zu den einzelnen Strecken (ab S. 80)

PS2 **Devil May Cry**
Dämonenjäger Dante legt sich mit Teufel Mundus an. Wie Euer Held seine Dämonenkräfte am besten gegen die finsteren Mächte einsetzt, erfahrt Ihr in der Lösung (ab S. 84)

Seite 72 **PC** *Alle Spiele alphabetisch*
Comanche 4
Die Siedler IV – Add-On: Die Trojaner und das Elixier der Macht
Medal of Honor: Allied Assault
Serious Sam: The Second Encounter
Star Trek: Armada II

Seite 82 **PLAYSTATION 2**
Driven
Dropship: United Peace Force
Legends of Wrestling
Twisted Metal: Black
WipEout Fusion

Seite 90 **GAME BOY ADVANCE**
Inspektor Gadget: Advance Mission
Men in Black: The Series
Spyro: Seasons of Ice
Star Wars: Jedi Power Battles
Tom und Jerry: Der magische Ring

COMMAND & CONQUER: RENEGADE S. 74
Allein gegen Nod und Glatzkopf Kane: Einzelkämpfer Havoc feuert scharf!

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST S. 66
Fiese Gegnertricks entmachtet die Komplettlösung blitzschnell!

TRICKSTYLE S. 80
Abgefahrene Trix für alle Strecken zur SCREENFUN-Vollversion in 4/02

DEVIL MAY CRY S. 84
Für jeden Boss die heißesten Tipps, um ihn spielend leicht zu besiegen

Dungeon Siege: Schärft Euer Schwert – „Diablo" lässt grüßen!

NEU TRIX VORSCHAU Freut Euch auf mehr Tipps und Lösungen zu
Jedi Knight II (Teil 2), Dungeon Siege, Final Fantasy X (Teil 1)
und vielen weiteren Spielen!
Das Heft 6/02 erscheint am 22. Mai

Alle Angaben ohne Gewähr

TRIX PER FAX

Neue Spiele für den Fax-Abruf (Auswahl)

Pro Trix-Abruf max. 4 Seiten!

Spiel	Beschreibung	System
Aliens vs. Predator 2	Cheats	PC
[illegible]	[illegible]	PS2
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Cheats, Xploder	PS2
Metal Gear Solid 2	Spielhilfen	PS2
Shenmue 2	Lösung Disk 1	DC
Shenmue 2	Lösung Disk 2	DC
Shenmue 2	Lösung Disk 3	DC
Shenmue 2	Lösung Disk 4	DC
Wario Land 4	Spielhilfen	GBA

Update **Cheats & Hilfen zu über 600 Spielen!**

Mit diesen Codes erhältst Du die Trix-Gesamtliste fürs jeweilige System:
001 PC 002 PS
003 PS2 004 N64
005 GB 006 DC

(0190) 499 377 XXX

Wenn Du an die obige Telefon-Grundnummer (weiß) einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die zugehörigen Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix (bereits 12 Seiten). Kürzer sind die Einzelsystem-Listen.

Wir verschicken die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste und die aktuelle Gesamtliste einmal im Monat kostenlos per E-Mail. Wer sie will, muss nur eine E-Mail schicken: trixletter@screenfun.de

Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb von Deutschland. Ein Anruf kostet 0,41 € pro Minute, darum brauchst Du dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

Comic: Rolf Boyke

STAR WARS JEDI OUTCAST

JEDI KNIGHT II

Einsatz für Jediritter: Befreie in den ersten zehn Missionen die Minensklaven des Imperiums und besuche die Akademie, um Dir das Lichtschwert zu holen.

Jedi Knight II" ist ein schwerer 3D-Shooter für den PC: Die Soldaten des Imperiums nehmen Dich ins Kreuzfeuer, Rätsel, Hüpfabschnitte und versteckte Schächte machen Dir zu schaffen. Die Lösung zeigt Dir den direkten Weg zum bösen Echsen-Jedi Desann. Für Extras plündere alle Lagerräume, Regale und Kisten, damit Deine Waffen und der Schild geladen bleiben.

TEIL 1

MISSION 1: KEJIM POST

1. Verlassenen imperialen Außenposten untersuchen
2. Hinterbliebene Truppen angreifen
3. Blauen Zugriffscode an der Hauptanlage eingeben
4. Grünen Zugriffscode an der Hauptanlage eingeben
5. Roten Zugriffscode an der Hauptanlage eingeben

Knack das Panzertor des Außenpostens mit der Kanone

Gib die Codes am Computer ein und drück dann die drei Schalter

Links neben dem Haupttor findest Du den Aufzug zum Kontrollraum, aktiviere dort die Laserkanone. Schieß mit ihr das Tor auf 1.

Ballere im Lagerraum rechts auf den Container und hüpf eine Etage nach unten. Zerstöre den Reaktor. Geh im Aufzugschacht links vor der Stichflamme in Deckung. Renn am Reaktor vorbei zum zweiten Aufzug. Folge in der oberen Etage dem Gang zum Gitter und spring in den Raum mit den Schleusenschaltern. Drück sie. Such in den Lagerräumen nach der Kiste mit dem Nachtsichtgerät. Damit findest Du den Weg durch den Keller, den Du mit dem Aufzug erreichst. Drück alle Schalter im Maschinenraum. Merk Dir den blauen Code an der Konsole links. Lauf die Treppe hoch und links in die Zentrale mit den drei Codeschlössern.

Zwei Brücken führen in die Abschnitte Grün und Rot. Jeder besitzt einen Wachraum mit Schalter. Eil in den grünen Abschnitt, in dem Du ein blaues Terminal findest. Eil in den Lagerraum, in dem Du die Brille gefunden hast, und unterstütze Jan. Sie öffnet die Tür zum grünen Code. Lauf in den roten Abschnitt, nach der Explosion nimm den Aufzug bei den Robotern. Klettere übers Dach der kaputten Brücke. Hol Dir den roten Code. Gib die Codes im Coderaum ein 2.

MISSION 2: KEJIM BASE

Im Raum hinter dem Fenster ist ein Schalter

Finde den Geheimgang in der Halle mit den Autokanonen

Der Schalter für die Barriere rechts ist hinter der Kanone!

1. Geheime Sektion des Außenpostens untersuchen
2. Truppen der Hinterbliebenen angreifen
3. Jan und die Raven's Claw treffen

Die Wächter der geheimen Sektion verwickeln Dich in verbissene Feuergefechte. Folge dem Gang und drück alle Schalter. Fahr vor der blauen Gefrierkammer den Kran mit dem Schalter nach rechts. Klettere durchs Fenster in die Kammer, dann über den Kran in den ersten Stock. Folge der Brücke in den Raum mit dem Turm. Links ist ein Fenster mit drei Wachen, erledige sie und spreng die Kiste hinter ihnen 1.

Lauf nun über eine neue Brücke in diesen Raum, ein Schalter öffnet die Tür unten am Turm. Lauf hinein, folge der Röhre in den Gefängnissektor und bekämpfe dort alle Wachen.

Drück die drei Schalter und eil mit den Codekarten der Offiziere in den Raum mit den zwei Kanonen. Rechts entdeckst Du eine braune Kiste. Spreng sie und klettere dann in den Geheimgang dahinter 2. Drück die zwei Schalter und erledige die Wachen im Gang 3. Durch die rote Tür gelangst Du zum Generatorraum: Aktiviere die Laser, die ein Loch in die verschlossene Tür schweißen. Kriech unter den Lasern zum Loch.

Eine Etage tiefer entdeckst Du einen verseuchten Raum: Schnapp Dir die Codekarte des Offiziers gleich an der Tür und flüchte schnell raus! Mit der Karte kommst Du an die Schalttafel gegenüber der Tür: Aktiviere den Roboter und steuere ihn in den verseuchten Raum. Fahr in den Schacht rechts, drück den Schalter links und fahr in den zweiten Raum. Betätige dort einen weiteren Schalter. Ballere den Weg zum Ausgang frei.

Text: Oliver Ehrle

MISSION 3: ARTUS MINE

Bearbeite den Generator mit Granate und Laser, dann dient er als Aufzug

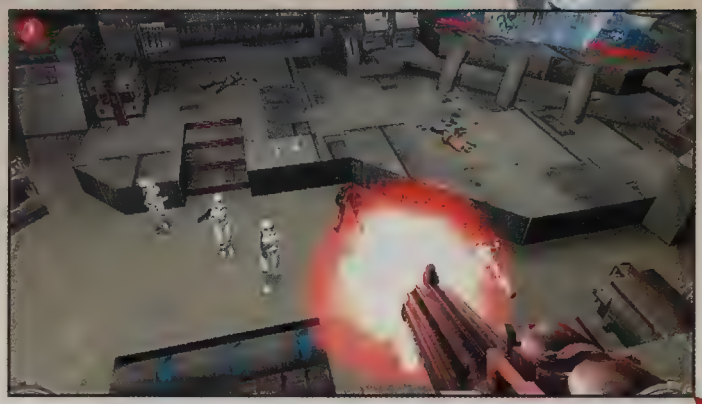
Spring vom Gang über der Schmelzerei auf einen Schwebelaster

Kanonenfutter: Schier unbegrenzt scheinen die Vorräte des Imperiums an Sturmtruppen

Mineneinrichtung infiltrieren
Minenoperation stören
Hafteinrichtung erreichen

Lass Dich nicht von den Wachen entdecken, eile in den linken Turm und schalte die Scheinwerfer aus. .Klettere über die Rohre in die Mine und ballere Dich zur Tankstelle für die Schwebelaster. Eile auf den Balkon über der Schlucht und hüpf auf das bewegliche Rohr darunter. Wenn es eingezogen ist, kriech hinein, wirf eine Granate auf den Generator und setz mit Schüssen nach 1. Stell Dich auf den kaputten Generator, fahr hoch zur Tankstelle und klettere auf das Gerüst in der Mitte. Spring auf einen Schwebelaster, vor der Schlucht dann in den grünen Gang links. Erledige dort die Käfer mit dem Stromstab und aktiviere den Bohrer. Folge ihm, ballere auf das Gitter und spring auf einen Schwebelaster 2, der Dich zum Balkon in der Schmelzerei bringt.

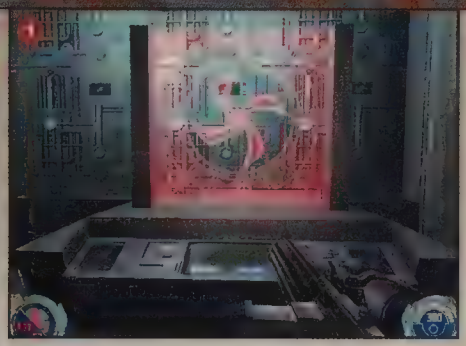
Lauf zur Tür in der unteren Etage und ballere Dich zum Hauptreaktor 3. Mit dem Schalter rechts startest Du die Selbstzerstörung. Sprinte in Richtung Tankstelle, an der Abzweigung davor eile nach rechts in die Kommandozentrale. Erledige die Soldaten und flüchte mit der Gleitbahn in der Höhle dahinter.

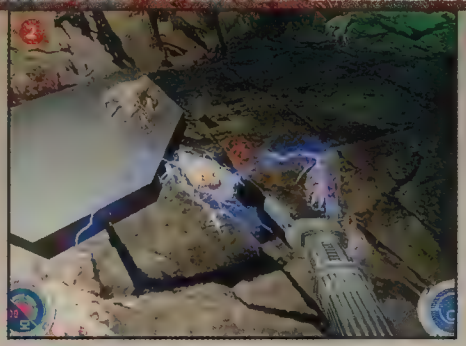


Erobere den Reaktorraum und aktiviere die Selbstzerstörung mit dem Schalter rechts

TONY

MISSION 4: ARTUS DETENSION


Aktiviere in der Zentrale mit diesem Schalter das Gebläse


Erledige die Käfer im Stollen mit dem Stromstock

Richte das Fadenkreuz auf den Commander

1 Minenarbeiter retten
2 Basis-Commander finden und zum Öffnen der Tore überreden

Im Gefängnis fallen Stahlträger von der Decke. Klettere auf den Balkon und öffne die Tür mit dem Schalter. Darauf folgt ein Gang mit Schießscharten, hinter Dir stürmen auch noch Soldaten aus einer Tür. Drück den Schalter im Raum dahinter.

Im Zellenblock ballere Dich in die oberste Etage und öffne mit dem Schalter in der Zentrale die Zellentüren. Sprinte eine Treppe nach unten, dann rechts und schieß Dich durch den Raum mit den Autokanonen – ein Gefangener schickt Dich nun zum Basis-Commander.

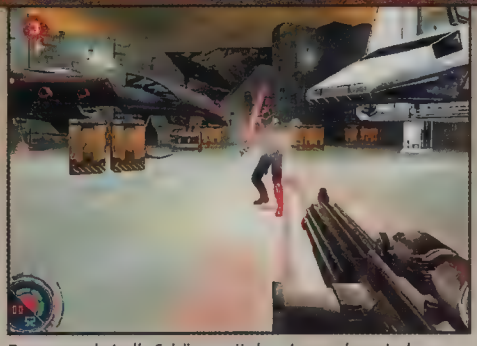
Du erreichst den Hangar: Fahr mit dem Aufzug in die obere Etage und sprinte durch den Gang zum Kontrollraum. Drück den Gebläseschalter 1. Lauf zurück in den Gang, zerschieß das Luftgitter links und hüpf in den Schacht. Spring in die vertikale Röhre. Poltere in den Stollen, folge ihm in den Lagerraum. Die drei Wachen werden von Käfern 2 angefallen – warte ab.

Durchsuche alle Räume und drück die Schalter für die Tore, dann gelangst Du zum Commander. Führ ihn in die Zentrale, damit er die Tore öffnet. Der Commander läuft nur weiter, wenn Du das Fadenkreuz auf ihn richtest 3. Er zieht eine Waffe: Besiege ihn und die ankommenden Wachen und lauf weiter durch die zweite Tür der Zentrale zum Ausgang.

MISSION 3: ARTUS TOPSIDE

Beeile Dich und ballere mit der Kanone auf den Walker

Erledige mit der Kanone weitere Walker und die Flak


Desann wehrt alle Schüsse mit dem Laserschwert ab

1 Externe Verteidigung ausschalten und Evakuierung der Gefangenen ermöglichen
2 Jan und die Raven's Claw treffen

Du musst die Flüchtlinge vor dem Walker beschützen 1: Sprinte nach links in den Schalterraum und schalte den Aufzug daneben an. Bekämpfe in der oberen Etage die Scharfschützen auf dem Balkon und vernichte mit der Kanone den Walker, der aus der Schleuse kommt.

Eil wieder zurück ins Tal, an den beiden Walkern vorbei zu der zweiten Schleuse – erwidere aber nicht das Feuer! Die Tür rechts führt aufs Dach: Klemm Dich hinter die drei Kanonen und vernichte damit die Walker und Soldaten im Tal 2.

Eil durch die Tür in den Walkerhangar, fahr mit zwei Aufzügen nach unten und schalte im nächsten Raum den Schild der Flaks auf dem Dach aus. Vernichte sie mit der Kanone, damit Jan landen kann.

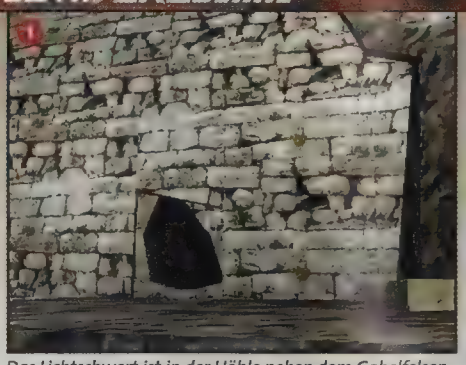
Sprinte zurück in den Hangar und nimm in der obersten Etage die Tür auf der anderen Seite. Nach einem Raum mit Sprengfallen (achte auf blaue Laser) stellst Du Dich dem Jedi Desann zum Duell: Du kannst ihn nicht besiegen. Nach Deiner Niederlage geht die Handlung weiter 3.

MISSION 6: YAVIN AKADEMIE

1 Luke Skywalker treffen
2 Trainingsgelände nach Lichtschwert absuchen

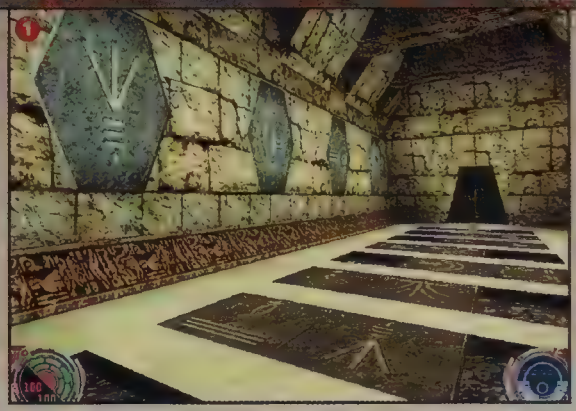
In der Jediakademie musst Du alle Waffen abgeben. Lauf zum Aufzug und düse in den dritten Stock. Plaudere dort mit Luke Skywalker.

Fahr zwei Etagen nach unten, neben dem Aufzug führt ein Tor ins Freie. Eil in den zweiten Hof, dann in die Höhle 1 neben dem gabelförmigen Stein. Dort findest Du das gesuchte Lichtschwert.

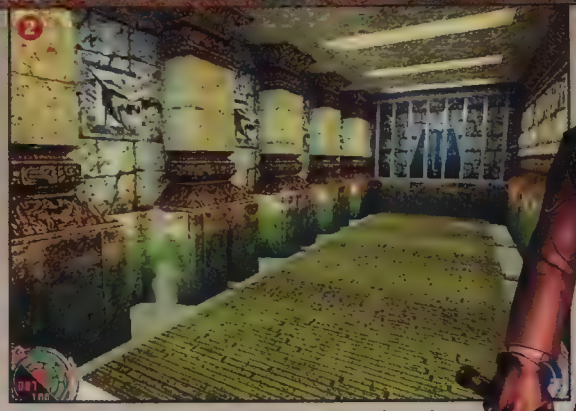

Das Lichtschwert ist in der Höhle neben dem Gabelfelsen

Wenn Kyle Katarn seine Jedi-Kräfte einsetzt, purzeln auch die Sturmtruppen

MISSION 7: YAVIN TRIAL



Du findest die Lösung für das Rätsel hinter den Felsen an der Wand



Drück die Steinköpfe, dann hebt ihr Wasser Brücke und Gitter

Um das Lichtschwert zu bekommen, muss Kyle es mit der Macht aus dem Käfig ziehen

Übungen bestehen und Kräfte der Macht wiedererlangen
Trainingsgelände nach Lichtschwert absuchen

Die Kräfte der Macht verbergen sich in Würfeln, den ersten findest Du hinter der Tür links. Im nächsten Raum musst Du die Bodenplatten mit **[F1]** verschieben: Die korrekte Kombination findest Du mit der gleichen Taste hinter den Felsen an der Wand 1.

Nimm im folgenden Gang den Geschwindigkeitswürfel, hüpf in den Schacht und stell Dich auf die Bodenplatte – alle Türen vor Dir öffnen sich. Drück **[F3]** und flitze durch! Jetzt findest Du den Sprung-Würfel. In der großen Halle hüpf damit über die zerbrochene Säule in den ersten Stock.

Nimm die mittlere Tür und aktiviere mit **[F2]** die Steinköpfe an der Wand, damit sie Wasser spucken 2. Das hebt Floß und Stahlgitter. Drück daraufhin **[F3]** und flitze schnell in den nächsten Raum, wo Du die Felsspalte mit **[F1]** vergrößerst und anschließend hindurchkletterst.

In der Schlucht entdeckst Du drei Felsplatten an der Wand, drück die Symbole darunter und hüpf von Platte zu Platte zum Ausgang. Die Sprünge sind um einiges leichter, wenn Du von den Steinplatten auf die Stahlträger daneben kletterst. Es folgt das Wasserloch mit einer beweglichen Brücke. Stell Dich auf den Schalter und renn über sie.

Du gelangst in den Tempelhof mit einer Säule in der Mitte: Schieb die Querpflöcke aus der Säule, damit sie im Boden versinkt. Du erblickst den Käfig mit dem Lichtschwert. Hüpf auf den Aufzug an der Wand und fahr nach unten, damit sich der Käfig öffnet. Jetzt musst Du schnell sein: Renn zum Käfig und zieh mit der Macht das Schwert heraus, bevor er sich schließt. An der Wand hängen Felsen an Seilen: Schleudere das Schwert auf sie, dann öffnet sich der Ausgang.

HAWK

IGNORE THE LIMITS

• Riesige interaktive Level mit unnachahmlichem Gameplay

• Spiel mit bis zu vier Freunden in den erweiterten Mehrspieler-Modi

• Unzählige neue Tricks und eine fantastische Grafik auf dem Xbox™-Videospiel-System von Microsoft

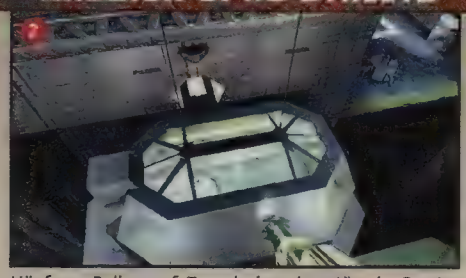
XBOX ACTIVISION O2

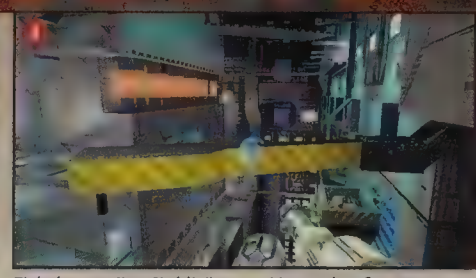
© 1999-2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision O2, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. Developed by Neversoft Entertainment Inc. Confidential Unpublished Work. © 1999-2001 Dolby Labs. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

MISSION 8: NS STREETS

Dein Lichtschwert übersieht der Türsteher


Hüpf vom Balkon aufs Turmdach und zerstöre das Fenster


Zieh den zweiten Stahlträger zu Dir, um draufzuspringen

1. Gangster Reelo Baruk finden
2. Bar lebendig verlassen
3. Eingang zu Reelos Versteck finden

Eil in die Kneipe links hinten ❶ und sprich mit dem Barkeeper, der Wachen ruft: Streck Granaten schleudernde Gegner im Nahkampf nieder und wirf das Schwert auf die Schützen. Drück den Schalter in der VIP-Lounge, dann den hinter der Bar. Nimm den Ausgang im ersten Stock und lauf über die Brücke zur Tür. Der Schalter startet im nächsten Raum den Aufzug, oben warten Wachen. Schieb die Kiste vom Balkon in die Schlucht und hüpf zum Nachbarhaus.

Eil in den ersten Stock, ins Haus und nimm den Aufzug runter. Vernichte alle Wachen am Turm, fahr mit dem Aufzug wieder hoch und spring vom Balkon aufs Turmdach ❷. Zerschieße das Dachfenster, hüpf hinein und aktiviere die Brücke. Sprinte hinüber und zieh die Kiste auf den Schalter, damit der Aufzug kommt. Stell Dich hinein und schieb die Kiste vom Schalter.

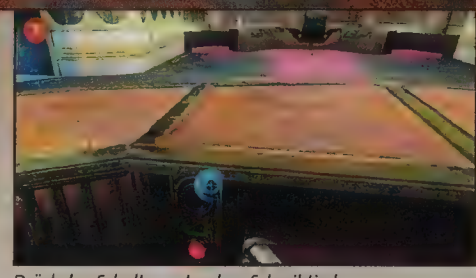
Drück oben den Schalter für die Treppe. Klettere aufs Dach und nimm den Aufzug auf der anderen Seite. Besiege die Wachen auf dem Gleiter, spring drauf und von dort zum nächsten Balkon. Drück den Schalter und fahr per Aufzug zur Glasbrücke.

Auf der anderen Seite spreng die Tonne, klettere durchs Loch und schieß auf die Kabel. Zieh mit der Macht die Brücke über den Wassergraben und spring von ihr aufs Dach. Hüpf auf den Stahlträger, zieh den zweiten heran ❸. Hüpf von hier auf den Mülltransporter. Drück bei der Fahrt beide Ampelschalter mit **[F1]**.

MISSION 9: NS HIDEOUT

Die rote Kiste versteckt ein geheimes Loch

Drück im roten Gang den Schalter hinter dem Fenster


Drück den Schalter unter dem Schreibtisch

1. Reelo Baruk zur Strecke bringen
2. Lando befreien

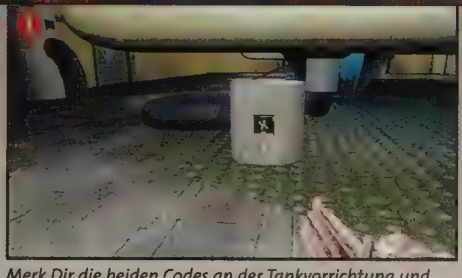
Spring auf einen der Pfeiler links und dann nach oben, sonst landest Du im Müllhäcksler. Klettere auf der anderen Seite runter und betritt die Halle mit den Stampfern. Sprinte geradeaus und hüpf durch das Rohr in den zweiten Stampfer links. Durchquere ihn und spring im folgenden Lagerraum über die Kisten. Um den Ausgang zu erreichen, musst Du die Kiste davor in den Abgrund ziehen.

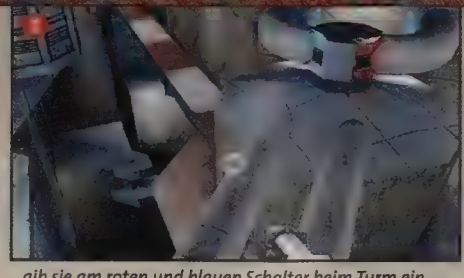
Folge Brücke und Gang bis zum Ende und zieh den Müllwagen zu Dir, dann sprinte zurück in die Halle. Gegenüber dem Stampfer sind zwei Türen, hinter der linken ein Raum mit Glaswand. Zieh an der roten Kiste, dahinter befindet sich ein Geheimgang ❶. Kriech hinein und erledige im roten Gang die Wache hinter dem Fenster, dann drück mit der Macht den Schalter ❷. Folge dem Gang bis zum Gitter auf der rechten Seite, zerschieß es und kriech zu einem zweiten Gitter. Ballere auf die Kisten im Raum darunter, eine sprengt ein Loch in die Wand.

Kehr in die Halle zurück und nimm die zweite Tür. Eil durch das Loch: Hinter der ersten Tür links wartet Lando. Sprinte in den Raum mit der Glasscheibe und folge dem Geheimgang in den ersten Stock. Überquere die Balkone in der Halle, im nächsten Raum öffnet Landos Passwort die Tür. Zerstöre das Gitter vor dem zweiten Aufzug mit dem Lichtschwert. Eil weiter zum Fenster und drück mit der Macht den Schalter dahinter.

Du gelangst in Reelos Arena. Er aktiviert Geschütze und ruft Wachen. Stürme in den Kontrollraum und drück die Schalter vor der Scheibe und unter dem Schreibtisch ❸. Der Geheimgang führt Dich zu Lando.

MISSION 10: NS STARPAD


Merk Dir die beiden Codes an der Tankvorrichtung und...


...gib sie am roten und blauen Schalter beim Turm ein

Ballere schnell mit der Bordkanone auf die Wachen

1. Landos Schiff, die Lady Luck, finden
2. Dachsektion öffnen
3. Treibstoff in das Schiff pumpen
4. Schiff mit den Bordwaffen verteidigen

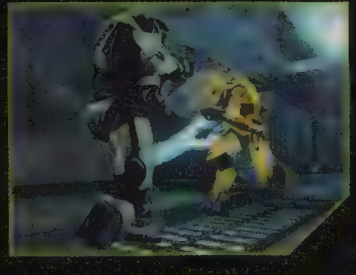
Folge Lando zum Hangar und nimm den linken Aufzug. Gegenüber entdeckst Du eine Tür, die Du mit dem Lichtschwert aufbrichst. Anschließend lauf durch die linke Tür in den grünen Gang, dann durch den Raum mit dem roten Loch. Benutze das Nachtsichtgerät und klettere durch den dunklen Raum. Erst musst Du hüpfen, dann kriechen.

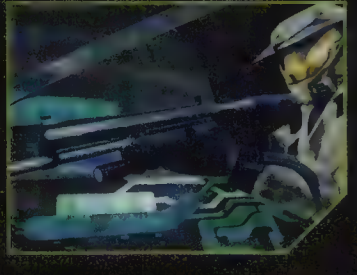
Folge dem Rundgang zum Turm und erledige die Wachen und zwei Kanonen. Spring auf den Balkon mit den kaputten Kanonen, folge den Gängen zum Kontrollraum und drück den Schalter für das Hangartor. Eil zum Schiff und ballere mit Lando die Wachen nieder. Untersuche das Schiff und merk Dir die beiden Codes an den Tankschläuchen ❶. Verlass dann den Hangar und sprinte nach rechts zum Turm neben dem Kontrollraum. Hüpf auf die Rohre und gib die Codes beim roten und blauen Schlauch ein ❷: Jetzt wird getankt!

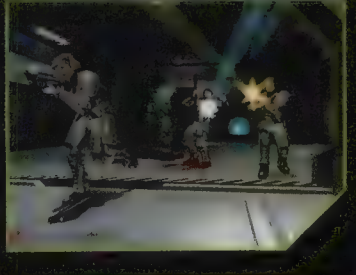
Sprinte in den Hangar: Rechts und links vom Schiff befinden sich Kisten, eine kannst Du sprengen, die andere schieben. Darunter führt jeweils ein Schacht in einen Raum mit fünf Schaltern – drück alle und die Dachsektionen öffnen sich. Lauf ins Schiff und ballere auf angreifende Wachen. Eil ins Cockpit und drück den Schalter links: Mit der Bordkanone erledigst Du die restlichen Wachen ❸. ○

In der nächsten SCREENFUN: Kyle Katarns restliche Abenteuer!

DER MENSCHHEIT LETZTE HOFFNUNG.







XBOX

BUNGIE

Auf der geheimnisvollen Ringwelt Halo musst du für die Zukunft der Menschheit kämpfen. Zu Fuß und in Fahrzeugen, durch die zahlreichen Innen- und Außenlevels spürst du die außerirdischen Gegner der Convenant-Gruppe auf und erledigst sie. Bei dem actiongeladenen Science-Fiction-Shooter mit Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler helfen dir terrestrische und extraterrestrische Waffen zu überleben.

www.xbox.com/de/halo

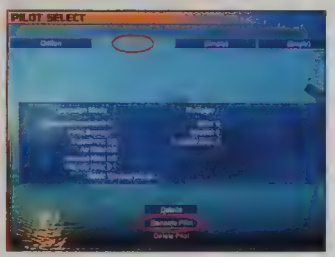
PLAY MORE. PLAY HALO.

© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Halo und die Xbox Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

Comanche 4

Wenn Ihr Euren Piloten **wolfblitz** benennt, könnt Ihr alle Missionen für den RAH-66 Comanche freischalten.

*Wählt im Hauptmenü **Change Pilot**...*



*...und benennt dann Euren Heli-Piloten in **wolfblitz** um (**Rename**). Schon könnt Ihr unter allen Aufträgen wählen*

Blubb-blubb, das feindliche Transportschiff wurde erfolgreich zerstört

Die Siedler IV – Add-on: Die Trojaner und das Elixier der Macht

Der lästige Grünzeug-Bekämpfer Morbus ist zurück. Damit der Bösewicht das Elixier nicht so schnell in seine Klauen bekommt, setzt diesen Cheat ein:

Öffnet im Spiel mit **[ENTER]** die Konsole. Tippt zunächst **!mkolp** und dann **!win** ein, um die Mission zu gewinnen.

*Öffnet mit **[ENTER]** das Eingabefenster und tippt anschließend **!mkolp** ein*

*Voilà! Sobald Ihr **!win** eingebt, gewinnt Ihr die Mission. Morbus wird grün vor Neid!*

Medal of Honor: Allied Assault

Um Euch die Aufträge hinter feindlichen Linien zu erleichtern, verwendet Ihr am besten die folgenden Geheimcheats.

Hängt dazu in der Verknüpfung den wirkungsvollen Zusatz an:
+set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Startet anschließend das Spiel damit. In den **Optionen** aktiviert Ihr unter **Fortgeschritten** die Konsole. Mitten im Spiel drückt Ihr **[^]**, um die Konsole zu öffnen, und tippt dann den Cheat ein.

Cheats

God-Modus:
dog

Alle Waffen mit Munition:
wuss

Volle Gesundheit:
fullheal

Feinde erkennen Dich nicht:
notarget

Durch Wände gehen:
noclip

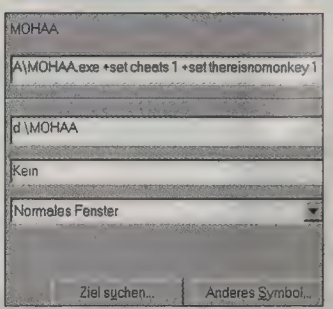
Mike Powell von hinten sehen:
toggle cg_3rd_person

Inventory-Inhalt anzeigen:
listinventory

Koordinaten anzeigen:
coord

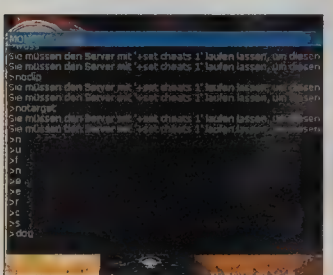
Zu bestimmten Koordinaten beamen:
tele

Selbstmord:
kill



*In der Verknüpfung hängt Ihr hinten an: **+set cheats 1 +set thereisnomonkey 1***

*Aktiviert nun in den **Spieloptionen** unter **Fortgeschritten** die Konsole...*



*...und öffnet mit der **[^]**-Taste dann die Konsole zur Cheateingabe*

***dog**: Hinterhältig! Doch so unverwundbar, wie Ihr seid, können Euch die feindlichen Soldaten nicht an die Uniform*

***wuss**: Vor lauter Vorfreude über Powells Panzerschreck machen die Gegner einen gehörigen Luftsprung*

***notarget**: Kollege Feind lächelt... denn er sieht Mike Powell direkt vor sich nicht*

Serious Sam: The Second Encounter

Diesmal macht Sam ‚Serious' Stone die Aliens in Südamerika platt. Und damit Ihr Euch ohne Unterlass durchballern könnt, verwendet folgende Cheats:

Dazu öffnet man entweder mit **[~]** oder mit **[F1]** die Konsole. Dann die Schummelei flugs eintippen.

Cheats

Volle Lebensenergie:
please refresh

Alle Waffen plus Munition:
please giveall

God-Modus:
please god

Für die Monster unsichtbar:
please invisible

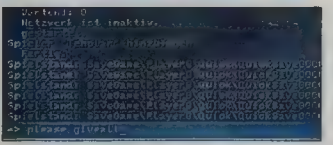
Flug-Modus:
please fly

Durch Wände gehen:
please ghost

Alle Gegner in Sichtweite töten:
please killall

Alle Daten in NETRIKSA verfügbar:
please tellall

Alle Türen öffnen:
please open



*Mit **[F1]** oder **[~]** öffnet Ihr die Konsole, um dort den Cheat einzugeben*

***please invisible**: Schaut Euch die Texturen der Gegner doch mal aus der Nähe an... denn der Lava-Golem sieht Sam nicht*

***please fly**: Die Landschaft ist viel zu malerisch, um nicht mal einen kleinen Rundflug zu unternehmen*

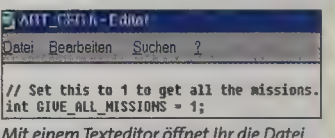
***please giveall**: Dieser Arachnoide bekommt gerade eins mit dem Lasergeschütz übergebraten*

Star Trek: Armada II

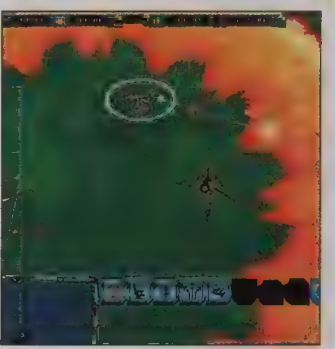
Spezies 8472 bedroht den Delta-Quadranten. Damit das Übel nicht zu lange dauert, hopst Ihr am besten gleich in eine der letzten Missionen und macht Spezies 8472 den Garaus.

Öffnet die Datei **ART_CFG.h** aus dem Spieleverzeichnis mit einem Texteditor und ändert dort die Zeile
int GIVE_ALL_MISSION = 1

Achtung: Die Datei muss nach der Änderung wieder mit einem Schreibschutz versehen werden!



*Mit einem Texteditor öffnet Ihr die Datei **ART_CFG.h** und ändert die Zeile. Jetzt noch speichern und schreibschützen!*



In der letzten Borg-Mission toben im Flüssigraum heftige Kämpfe

Text: Martin Metzler

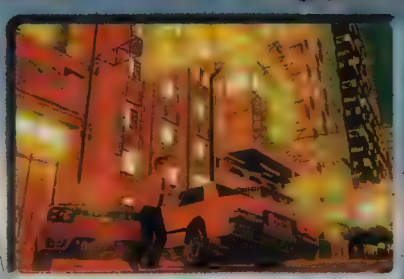
Treten Sie als Spion oder Mitglied einer Elite-[illegible] gegen die Yakuza-Mafia an und meistern Sie 20 rasante Missionen in den hektischen Straßen einer komplett zerstörbaren Stadt. Sorgen Sie in 14 [illegible] – vom Sportwagen bis zum [illegible] – dafür, dass die Yakuza nichts zu lachen haben und erleben Sie dann die Action in erstaunlich realistischen Wiederholungen noch einmal von vorn.

Komplett in Deutsch!

WRECKLESS
The Yakuza Missions™

„Activisions Überraschungshammer" — BRAVO SCREENFUN (12/2001)

„... wohl eines der spannendsten, technisch ausgereiftesten und optisch beeindruckendsten Driving Games aller Zeiten." — OFFICIAL XBOX MAGAZINE (01/2002)



XBOX

BUNKASHA GAMES

ONLY ON XBOX

ACTIVISION

activision.de

Wreckless: The Yakuza Missions ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft erstellen Unterlizenz. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Als Einzelkämpfer Havoc räumst Du auf!

In „C&C Renegade" greifst Du selbst in den Kampf zwischen GDI und Nod ein. Zieh mit den SCREENFUN-Tipps den Nod-Terroristen das Fell über die Ohren – kompromisslos!

Allgemeine Tipps

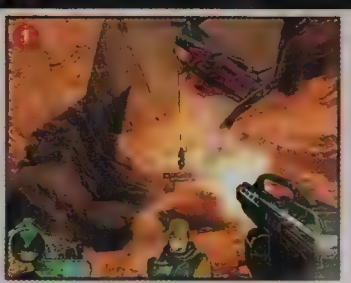
● Bleib ständig in Bewegung, um den Gegnern ein schlechtes Ziel zu bieten.
● In engen Räumen oder bei vielen Gegnern verteidige Dich am besten mit dem Flammenwerfer oder dem Chemie-Kampfstoff-Werfer.

Weit entfernte Gegner sniperst Du dagegen schon frühzeitig mit dem Scharfschützengewehr.

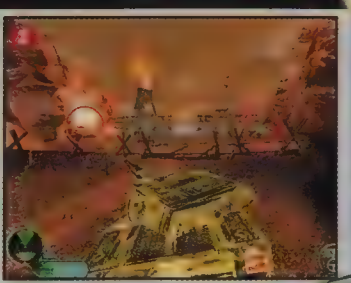
● An Ecken und Kreuzungen sind die Nod-Leute oft leichte Beute. Nähere Dich mit der **[SHIFT]**-Taste vorsichtig der Ecke. Lugt ein Teil des Gegners hervor, kannst Du ihn „um die Ecke" beschießen, ohne dass er sich wehrt.
● Vorsicht beim Benutzen von Fahrzeugen. Trifft Dich ein Bazooka-Infanterist, ist das schöne Gefährt schnell Schrott. Geeignete Gegenmaßnahme: Such zuvor das Gelände mit dem Scharfschützengewehr ab.
● Mit der **[E]**-Taste sprichst Du Personen an oder aktivierst Gegenstände.
● Damit Deine Schutzbefohlenen nicht weglaufen, hilft es, ihnen den Weg zu versperren. Vor einem geschickt geparkten Fahrzeug bleiben sie stehen. Mit diesem Trick lassen sich auch Gegner blockieren, wenn sie Dich nicht im Fahrzeug gesehen haben.
● Schalte bevorzugt die Nod-Offiziere aus, denn diese rufen ständig frische Verstärkung herbei.
● Schieß Nod-Hubschrauber mit dem Raketenwerfer ab, bevor sie lästigen Nachschub absetzen können.

1 Die Skorpionjäger

● Sobald Du vom Hubschrauber abgesetzt wirst, folge den Ingenieuren.
● Komm dem Konvoi, der in einen Hinterhalt gelockt wurde, zu Hilfe. Nod setzt dabei zweimal Verstärkung mit dem Hubschrauber ab (1).
● Steig in den reparierten Panzer und folge dem Wüstenjäger.
● Zerstöre den Tiberiumsammler.
● Nimm die beiden Flarak-Stellungen vor der Feindbasis unter Beschuss (2) und bewundere anschließend den Angriff mit der Ionenkanone.



Aufgepasst! Neue Nod-Einheiten seilen sich aus dem Helikopter ab



Zerstöre die beiden Flarak-Stellungen (rote Kreise)

2 Retten und rächen

● Verlass den Strand (1) über die Leiter. Folge den beiden Soldaten. Vom befreiten Duncan erhältst Du den Zielmarker für die Ionenkanone.
● Spreng die Geschütze (2) am Strand und steig dann in den Panzer (1). Hinter dem Tunnel beseitigst Du als Nächstes die drei MG-Stellungen, die sich bei (3) befinden.
● An der Brücke nördlich von (3) nimmst Du dem Nod-Offizier den grünen Schlüssel ab. Den gelben findest Du im Nebengebäude der Kirche (4), den roten im Wachturm (5).
● Verpass dem Sammler ein paar C4-Ladungen (2), um den Nachschub zu stören. Aufpassen: Tiberium!
● Zerstöre die Flarak-Stellung und die „Hand von Nod" bei (6). Dring in den Kontrollraum der Kommunikationszentrale (7) ein. Hacke Dich in den Hauptcomputer. Zurück an der frischen Luft öffnest Du schließlich das Tor zum Gefangenenlager.

Nette Geste: Die Belohnung für das Ausschalten der Geschütztürme ist ein Kampfpanzer

Die Zerstörung des Sammlers verlangsamt die Gegnerproduktion

Text: Matthias Metzler

3 Bewaffneter Überfall

● Mit dem Wüstenjäger gelangst Du zu einem Wachturm, wo Du einen Offizier, einen Bazookaschützen und den Heliport ausschaltest.
● Als Nächstes musst Du zwei Gebäude jenseits einer Brücke sichern. Beseitige dazu alle per Hubschrauber landenden Gegner. Begib Dich danach jeweils für ein paar Sekunden in die Gebäude, bis das Missionsziel erreicht ist. Im zweiten Gebäude findest Du einen nützlichen Raketenwerfer.
● Nach einem Tunnel wechselst Du in einen Mammut-Panzer. Dieses Gebiet muss gesichert werden.
● Vor dem Ende des nächsten Tunnels kletterst Du aus dem Panzer und holst die Bazookas mit dem Scharfschützengewehr von ihren Wachtürmen 1. Dann sind aus dem Panzer heraus Konvoi 2 und Flarak-Stellungen an der Reihe.
● Bieg an der nächsten Kreuzung links ab. Der für Nachschub sorgende Nod-Offizier versteckt sich hinterm Gebäude bei den Schneekanonen. Kaltstellen!

Sind die Bazookas von den Wachtürmen gesnipert...

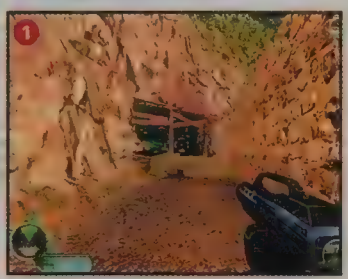
● Weiter geht es über eine bewachte Brücke zum Staudamm. Dort im vorderen Teil fährst Du mit dem Lift nach unten. Etwa in der Mitte des Damms sprengst Du den Kontrollraum.
● Ein Stück weiter geht es mit dem Lift nach unten und von dort in die Nod-Basis. Nachdem das Kraftwerk keinen Strom mehr liefern kann, kehr wieder zum Obelisken oben am Damm zurück und öffne dort die Türen zur Basis daneben.

...fegst Du auch den Konvoi gnadenlos von der Strecke

● Du kommst zu einer Höhle mit Chemie-Silos. Zerstöre diese Silos. Richte Deine Aufmerksamkeit dabei jedoch unbedingt auf die MG-Stellungen, die Chemie-Offiziere und einen unerwartet auftauchenden Hubschrauber.
● Du gelangst zu einer „Hand von Nod" und einem Flugfeld. Vermeide den direkten Kampf mit Mendoza und sprinte unverzüglich zum hinteren Teil des Frachtflugzeuges.

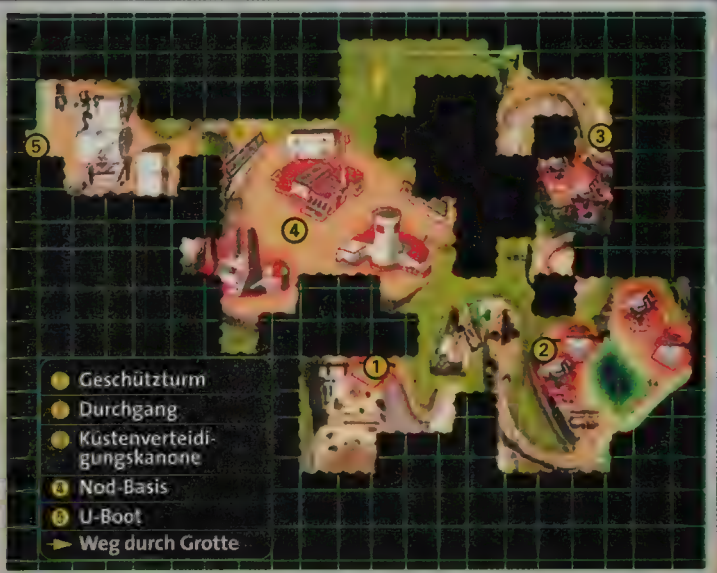
4 Explosive Handlung

● Ziele mit dem Raketenwerfer auf den Turm 1 am Strand und beseitige die Nod-Offiziere. Folge dem Weg bis zur Flarak-Stellung.
● Schieß die Holzlatten vom Durchgang 2 weg und durchquere den verseuchten Tunnel 1 so schnell wie möglich. Du gelangst zur Küstenverteidigungskanone 3, wo Du zwei weitere Flaraks sprengst.
● Durch eine Grotte und eine bewegliche Plattform gelangst Du in die Nod-Basis 4. Der erste Weg führt Dich in die Raffinerie, wo Du Dir vom Offizier den Schlüssel holst.
● Nächstes Ziel: die Kommunikationszentrale. Hacke Dich dort in den Hauptcomputer. Zurück an der frischen Luft hol Sakuras Helikopter vom Himmel 2 und begib Dich zum U-Boot 5.



Da guckst Du: Hinter dem Bretterverschlag liegt ein geheimer Tunnel

Schick Sakura mit dem Raketenwerfer unfreundliche Grüße



5 Blinder Passagier

● Verlass den U-Boot-Hangar 1 nach Süden. Sammle hier alle Ausrüstungsgegenstände ein. Deaktiviere im nächsten Raum die Raketenrampen 2.
● Im Maschinenraum 3 begib Dich ganz auf die unterste Ebene. Schieß auf die vier Bedienpulte beim Antrieb. Durch zwei Liftfahrten gelangst Du zu den Gefangenen 1 oberhalb des Maschinenraums.
● Jetzt wieder ein Stockwerk tiefer und weiter zum Heck laufen! Beim Visceroid 4 fährst Du bis aufs Deck, wo Dich Nod-Soldaten schon erwarten. Vom Gefängniswärter im dortigen Labor bekommst Du die Zugangskarte zum Knast.
● Jetzt geht's die Stufen nach oben zur hinteren Brücke 2. Nimm dem Maat den gelben Schlüssel ab. Marschier wieder nach unten und nimm diesmal die Treppe beim Labor nach unten. Befrei die Gefangenen.
● Begib Dich nördlich des Hubschrauber-Startplatzes 5 in die unterste Ebene, um die Torpedos zu sabotieren.
● Folge den Stufen nach oben bis zur Brücke 6. Nachdem die Chemie-Offiziere ins Gras gebissen haben, kümmerst Du Dich um den Kapitän.
● Zurück beim U-Boot 1 lässt Du die Gefangenen eine Gruppe bilden ([E]-Taste). Schütz sie dann vor den heranstürmenden Nod-Truppen.

Durchhalten, Jungs! Havoc holt euch gleich da raus!

Größere Gegnermengen hältst Du Dir mit dem Flammenwerfer vom Leib

Darth Vader für Arme: ein gemeiner Soldat der Nod

6 Tödliches Wiedersehen

● Vorsicht, in dieser Mission lauern besonders viele gemeine Bazookas auf den Hausdächern!
● Widerstandskämpfer lassen sich ansprechen und helfen Dir dann.
● Bei ② triffst Du auf ein Haus, dessen Eingang Du mit C4 freisprengst. ❶. Am Marktplatz ③ sind zwei Bazookas und ein Panzer zu beseitigen. Sprich Gunner an. Weiter geht's im Gebäude hinter Gunner.
● Am Platz ④ kannst Du zwei Häuser betreten. Unterhalte Dich mit den Zivilisten und pack dann die mobile Ionenkanone ein.
● Ignoriere den um Hilfe rufenden Nod-Techniker bei ⑤. Es ist eine Falle von Mendoza!
● Sprich DeadEye ⑥ im Haus an und folge ihm so schnell wie möglich. Steig in den verlassenen Flammenpanzer ⑦ und fahr DeadEye voraus. Bei ⑧ gelangt Ihr in einen weiteren Hinterhalt Mendozas.
● Befrei Babuschka bei ⑨ und sprich danach Patch in der Kathedrale ⑩ an. Danach müssen noch die mobile Artillerie und die Hubschrauber vor der Kathedrale bearbeitet werden.

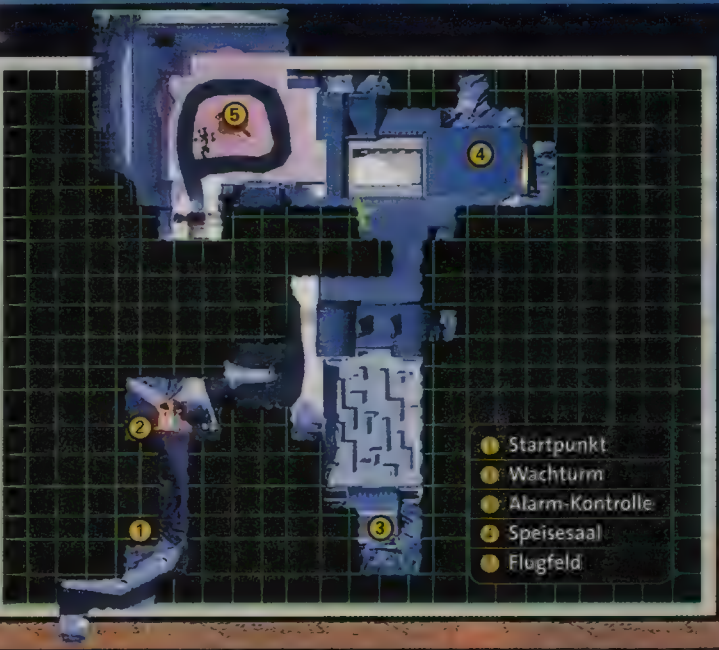
Spreng den Hauseingang am Ende der Straße mit C4 frei

7 Der Griff der schwarzen Hand

● Rück bis zum Wachturm ② vor und neutralisiere dabei die Patrouille. Hol auch den heranfliegenden Nachschub-Hubschrauber vom Himmel.
● Dring in die Basis ein und geh durch die Tür rechts zum Labyrinth-Garten. Schalte die Alarm-Kontrolle ③ ab ❶.
● An der Ostseite des Speisesaals ④ führen Stufen nach oben zum Zentralcomputer. Hack Dich in ihn ein, schnapp Dir die rote Zugangskarte und auch die Ionenkanone.
● Marschier in den Keller unterhalb des Speisesaals. Rette dort die Wissenschaftler. Flieh zusammen mit Sydney zum Flugfeld ⑤. Beim Duell mit Mendoza setzt Du vor allem auf die Power der Ionenkanone ❷.

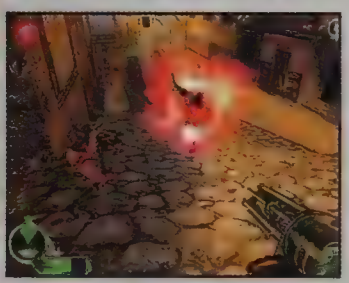
An der Kontrollstation bei ③ schaltest Du den lästigen Alarm ab

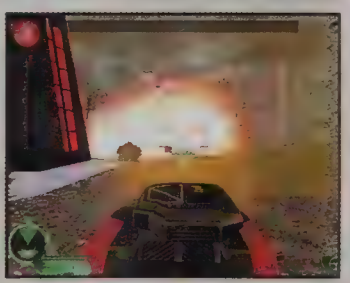
Gezielte Schüsse mit der Ionenkanone schmecken Mendoza gar nicht



8 Obelisk der Unterdrückung

● Folge Hotwire und den anderen aus der Kathedrale ①. Bei ② nehmt ihr die Nod-Stellung auseinander.
● Zusammen mit Hotwire ❶ geht es vorsichtig weiter nach ③. Achte darauf, dass Hotwire überlebt, denn hier lauern Dir viele Gegner auf.
● Kämpf Dich am Marktplatz ④ vorbei nach ⑤, wo Du Zivilisten befreist.
● Bei ⑥ erhältst Du einen Panzer. Um ihn nicht zu verlieren, musst Du im Folgenden besonders auf Bazookas auf den Hausdächern achten: Also aussteigen und snipern!
● Bei ⑦ machst Du die Napalm-Munition unschädlich und von der Ecke bei ⑧ aus beharkst Du aus sicherer Entfernung den Obelisken mit dem Panzer. Hast Du keinen Panzer mehr dabei, schießt Du mit Deinem Raketenwerfer auf die Zielfahrzeuge ❷ hinter dem Obelisken.


Im Team mit Hotwire kämpfst Du Dir den Weg nach Punkt ③ frei


Nach dem Obelisken ⑧ sind auch die Raketenwerfer fällig

Die Siedler IV Gold Edition!

Das erfolgreichste Spiel des Jahres 2001 aus deutschen Landen erscheint am 21.03.2002 in einer ultimativen Kollektion!

- Drei erfolgreiche Spiele in einem: „Die Siedler IV", „Die Siedler IV Mission CD" und das Erweiterungsset „Die Siedler IV – Die Trojaner und das Elixier der Macht".
- Zusätzlich mit dem Siedler-Minigame „Hiebe für Diebe" und brandneu: „Die Dunkle Seite"!
- Viele interessante Boni: Wallpapers für Ihren PC und ICQ- und WinAmp-Skins – alles im Siedler-Look! Ausserdem: zahlreiche neue Multiplayer-Karten!

© 2002 Blue Byte Software. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Blue Byte Software.
Blue Byte Software ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software ist ein Unternehmen von Ubi Soft Entertainment.

www.bluebyte.net

Ubi Soft

www.ubisoft.de

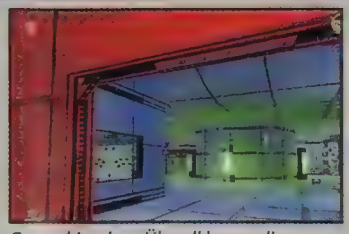
9 Evolution des Bösen

● Rüste Dich im Waffenlager ① erst mal auf und hol Dir den Kampfbuggy bei ②. Zerstöre damit den Heliport ③. Durchsuch alle Gebäude nach Ausrüstungsgegenständen.
● Beim Ausgang ④ steigst Du in den verlassenen Panzer. Halte Dich nicht allzu lange mit den per Hubschrauber abgesetzten Einheiten auf. Folge lieber dem Canyon nach Norden.
● Fahr durch den blauen Tunnel. Du gelangst auf diese Weise zur Forschungsstation im Norden.
● Dring über mehrere Lifte immer tiefer in die Forschungsstation ein. Gegen die Altardiener eignet sich als Waffe das Lasergewehr.
● Im Labor kommt es zum Duell mit Raveshaw. Bleib in Bewegung, weich ihm aus und bearbeite ihn mit der tragbaren Ionenkanone.

Ohne Wegfahrsperre: der Kampfbuggy

10 Nur Muckis, kein Hirn

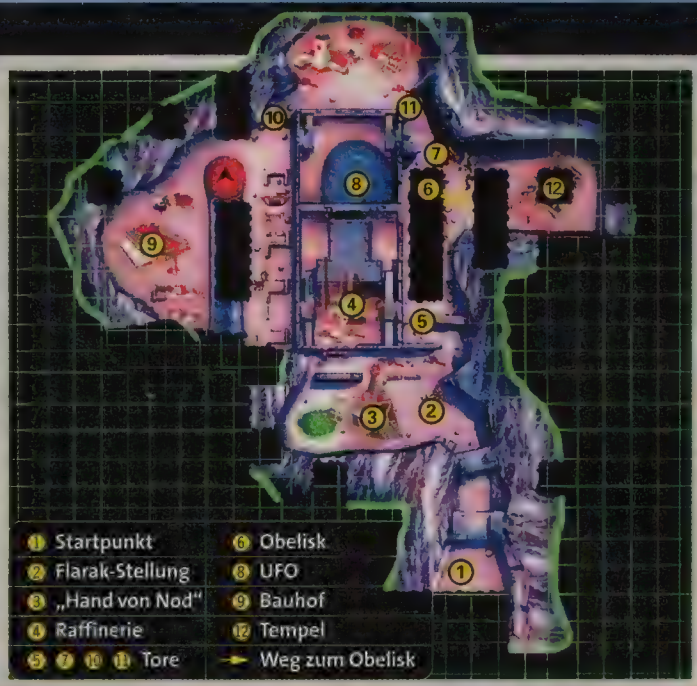
● Achte in dieser Mission ständig auf die gefährlichen Decken-MGs ①. Mit dem Raketenwerfer sind sie allerdings schnell beseitigt.
● Speichere oft! Dr. Möbius läuft Dir gerne ein Stück voraus und gerät so mitten unter die Gegner. Wenn Möbius zu stark verletzt wurde ②, lade lieber einen alten Spielstand nach.
● Ab in den Lift, dann durch die linke Tür, und Möbius schlüpft in seinen Schutzanzug. Hol Dir im Nebenraum den grünen Schlüssel und rechts vom Lift einen weiteren.
● Gegen größere Gegnermengen ist der Flammenwerfer sehr hilfreich.
● An der Oberfläche geht es Richtung Süden, wo noch einmal mehrere Nod-Kämpfer auf eine Behandlung mit dem Flammenwerfer warten.
● Begleite Möbius bis zum sicheren Hubschrauber südlich der Station.


Genau hinsehen: Überall lauern die gefährlichen Decken-MGs

Die Nod-Kämpfer stürzen sich mit Vorliebe auf den geschätzten Dr. Möbius

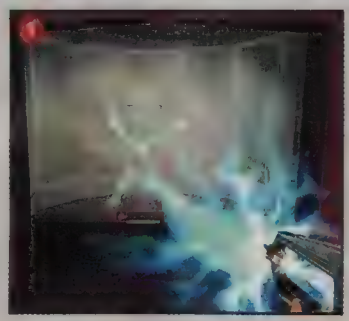
11 Technik von morgen

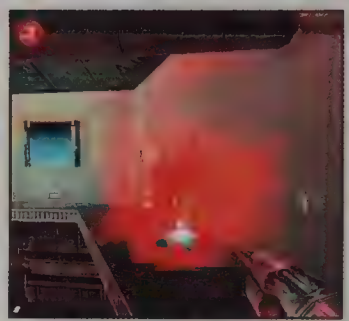
● Zerstör die Flarak-Stellung bei ②. Lauf links an der „Hand von Nod" ③ vorbei und zerstör den Sammler, der hinter dem Gebäude Tiberium erntet.
● Betritt die „Hand von Nod" durch den dortigen Hintereingang und kämpf Dich bis zum Kontrollpult vor, das Du mit C4 wegsprengst. Vergiss den gelben Schlüssel nicht.
● An zwei Geschütztürmen vorbei gelangst Du zur Raffinerie ④. Betritt sie durch den Eingang vorne rechts. Nimm die Rampe nach unten und bieg gleich rechts ab. Hol Dir dann den grünen Schlüssel vom getarnten „Schwarze Hand"-Soldat.
● Öffne das Tor ⑤ von innen. Nimm jetzt die beiden Flarak-Stellungen beim Obelisken ⑥ mit dem Raketenwerfer ins Visier. Bumm!
● Zur Zerstörung des Obelisken stehen Dir zwei Möglichkeiten offen. Variante Eins: Nähere Dich dem Obelisken über den auf der Karte gezeichneten Weg und er kann Dich nicht erfassen. Achte dabei auf zwei Tarnpanzer. Sprenge den Obelisk von innen. Variante Zwei: Geh durch ⑤ zurück nach ② und steig in den dort wartenden Mammut-Panzer ein. Gegen seine Power hat der Obelisk keine Chance.
● Öffne das Tor ⑦ und park den Mammut, sofern Du ihn noch hast.
● Vorbei am UFO ⑧ gelangst Du zur Basis ⑨ im Westen. Snipere erst mal über das Gelände und zerstör Hubschrauber. Plätte die geforderten Ziele. Als Belohnung schickt Dir das Oberkommando einen Wüstenjäger. Die Zugangskarte zum UFO ⑧ nimmst Du einem Offizier im Bauhof ab. Hol damit das Elektrogewehr.
● Öffne die Tore ⑩ und ⑪. Wenn sich kein fieser Nod an Deinem Mammut vergriffen hat, steig in den Panzer und plätte ruckzuck das Kraftwerk und die Kommunikationszentrale im Norden. Ohne Panzer ist hier mühsame Handarbeit angesagt...
● Sammle jetzt noch den Zielsucher der Ionenkanone vor dem Tempel ⑫ ein. Nähere Dich dem Tempel.



12 Auf heiligem Boden

● Halte Dich nicht mit Gegnern auf. Spring lieber schnell zwei Stockwerke tiefer. Links oder rechts von Kaines Hologramm führen Wege weiter ins untere Stockwerk.
● Hol aus Kaines Schlafzimmer den grünen Schlüssel. Nimm etwas weiter bei den Wohnräumen einem Visceroid den gelben Schlüssel ab.
● Eine Schleuse führt zum Klonraum der Tempelritter. Lock sie in die Schleuse, indem Du den Raum kurz betrittst. Sie verfolgen Dich, doch in der Schleuse kannst Du sie einzeln plätten ①. Verlass den Raum mit dem Lift nach unten.
● Beim Kampf mit Petrova setz am besten das Laser-MG ein ②. Du kannst Dich dabei ganz gut in die zwei Räume neben dem Behandlungstisch zurückziehen. Am Fuß der spiralförmigen Rampe tauchen zudem Medipacks und Munition immer wieder neu auf. Ist Petrova besiegt, erhältst Du den roten Schlüssel und Sydney.
● Sydney läuft immer dann ein Stück weiter, wenn Du ihr nahe kommst. Halte Dich also zunächst von ihr fern und räum im Alleingang den Weg zum Abschussterminal frei. Hol dann Sydney nach und genieß den Abspann.


Gewusst wie: Locke die fiesen Tempelritter einzeln in die Luftschleuse. Brutzel!


Mit dem Laser-MG machst Du dann auch Petrova ordentlich Feuer unterm Hintern

nutella

Jetzt gibt´s was aus´m Deckel!

- 1 von 3 MICKY MAUS Mini-Magazinen in jedem Deckel
- Lustige und spannende Geschichten auf je 68 Seiten
- Abenteuer, Sport oder Science Fiction

© Disney
Ferrero MMII

nutella aufs Brot. Da hast Du was drauf.

trickstyle

Ab auf die Piste – mit der Spiele-Vollversion von der SCREENFUN-CD im vorigen Heft! Hier sind sie: Cheats, Fahrtechnik-Tipps und Abkürzungen für alle 15 Strecken.

TEIL 2

Speed der Zukunft: Rase mit coolen Helden auf Schwebe-Boards durch Riesenstädte!

1. Die Mogeloptionen

Um Strecken frei- oder das Zeitlimit auszuschalten, gib die Codes aus dem Kasten unter **Optionen** ein. Statt mit den Pfeiltasten Buchstaben einzeln auszuwählen, tipp die Codes auf dem Keyboard ein. Danach erscheinen sie im Mogelmenü 1.

Cheats

CODE	WIRKUNG
inflated	Alle Figuren [illegible] große Köpfe
citybeacons	Alle Strecken sind geöffnet
travolta	Du besitzt unbegrenzte Power-Up-Manöver
iwish	Unbegrenzte Zeit
tearound	Du bist in jedem Wettbewerb Sieger

Im Mogelmenü lässt sich jeder Cheat auf Wunsch auch wieder deaktivieren

2. Fahrtechnik

Im Rennen brauchst Du die Stunts, um weit zu springen und Gegner vom Brett zu rempeln.

Das vielseitigste Manöver ist der **Spin**: Er verlängert die Flugbahn – hüpf damit durch Beschleunigerringe. Feg mit dem Spin auch Gegner von ihren Hoverboards 2. Das klappt nur, wenn sie neben oder knapp hinter Deinem Brett fahren. Ramm die Konkurrenz vor Dir mit dem **Drill**. Umfahre Schanzen wo es möglich ist – auf ebenem Boden bist Du mit dem **Luge**-Manöver schneller. Spar Dir unnötige Stunts.

Feg mit dem Spin Gegner hinter und neben Dir von ihren Boards

3. Check die Strecken

Tipps für alle Strecken

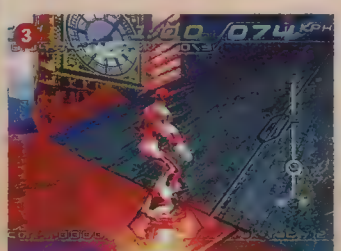
Auf 15 Strecken rast Du mit Speed gegen fünf Hoverboard-Profis. Die Pisten überschneiden sich, wiederholte Passagen werden mit neuen Extras aufgepeppt. Außerdem warten in drei Boss-Rennen knifflige Prüfungen auf Dich. Diese Tipps verraten Dir den kürzesten Weg zum Ziel!

UK – Rennen 1

Die U-Bahn-Schächte kannst Du über Wände und Decke befahren. Übe den Sprung von den Gleisen auf den Bahnsteig, sonst hängen Dich Deine Konkurrenten ab. Es gibt zwei Abkürzungen: Fahr auf der Schiene über den See und spring kurz vor dem Ziel mit dem Drill-Manöver durch das Zifferblatt des Big-Ben-Turms.

UK – Rennen 2

Fahr statt im Untergrund durch die Fußgängerzone. Kürze durch die Uhr 3 und über die Schiene ab, das bringt Vorsprung. Zisch auf der Zielgeraden mit dem Luge-Manöver rechts an Halfpipe und Container vorbei.



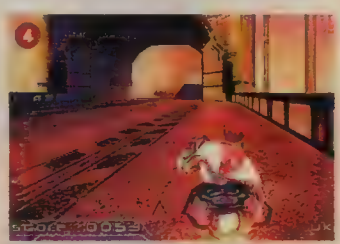
Zeit schinden: Fahr hinterm Start nach rechts und kürze durch die Uhr ab

UK – Rennen 3

Hüpf auf dieser Strecke mit gutem Timing auf Absätze und Stufen. Kürze über die Schiene ab und schubse Gegner vor der großen Rampe vom Brett. Auf diese Weise fehlt Deinem Konkurrenten der Schwung für den Sprung über den Stahlträger.

UK – Rennen 4

Braus nach dem Start rechts an Container und Halfpipe vorbei, so verschaffst Du Dir Vorsprung 4. Übe den Abschnitt durch den Park, um elegant durch die Bäume zu kurven. Düse kurz vor Schluss auf einer Schiene über die Statue: Oben schwebt ein Beschleunigungsring!



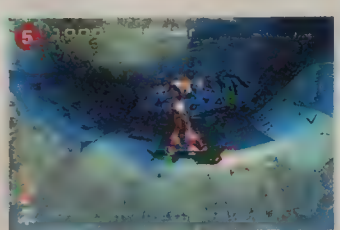
Sofort auf Platz 1: Zieh mit dem Luge-Manöver rechts am Container vorbei

UK – Rennen 5

Auf den vielen Geraden und im Kanal gibst Du mit dem Luge-Manöver Vollgas. Vorsicht, Deine Gegner rempeln von hinten und drängen Überholer ab! Diese Abkürzung beherrschen nur Profis: Sie springen nicht über die Busse, sondern fahren todesmutig in der Mitte durch.

UK – Boss-Rennen

Sammle beim London-Finale in 90 Sekunden 15.000 Punkte. Nimm für jeden Sprung Anlauf und kombiniere Back- und Klickflips mit 720°- und 1080°-Spins 5. Geht ein Stunt daneben, ist die Kür allerdings gelaufen!



Kombiniere 1080°-Spins mit Backflips, um Punkte abzuräumen

USA – Rennen 1

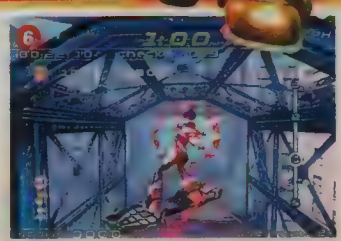
Wenn Du die vielen Beschleunigungspfeile auswendig lernst, kannst Du mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gassen brettern. Fahre Kurven früh und präzise an. Die Schiene über die Brücke sieht wie ein Umweg aus, spart Dir mit vier Beschleunigungsringen aber Zeit.

USA – Rennen 2

Durch den Park geht's zur Brücke: Hüpf mit einem 360°-Spin durch den Beschleunigerring 6. Fahr in der U-Bahn auf die linken Gleise und nütze in der Röhre die Beschleunigerpfeile, um die Gegner abzuschütteln.

USA – Rennen 3

Der Start entscheidet: Spring bei der ersten Rampe über die beiden Wannen, sonst verlierst Du zu viel Zeit. In der grünen Stahlhalle schwebt ein Beschleunigungsring – Du erwischst ihn mit einem 720°-Spin. Brich durch die Absperrungen und halte Dich in der geschlängelten Halfpipe immer rechts oder links.



Mit dem Spin-Manöver erreichst Du den Beschleunigungsring über der Brücke

USA – Rennen 4

Zielsicheres Springen führt auf dieser Strecke zum Sieg. Such rechts und links der Piste nach Schanzen, mit denen Du auf höhere Ebenen und Terrassen hüpfen kannst. Dank Beschleunigern dienen sie als praktische Abkürzungen 7.

Mit der Schiene über die Brücke – so holst Du die Gegner nach dem Start ein!

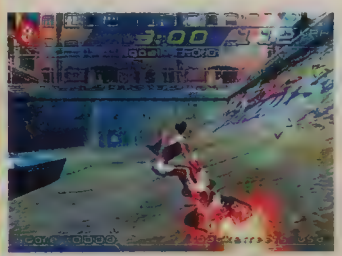
3. Check die Strecken (Forts.)

USA – Rennen 5

Hindernislauf durch Manhattan. Durchbrich Glas und Schilder mit dem Drill-Manöver, den Stahlträgern weich aus. In der U-Bahn kommt Dir zuerst links, dann rechts ein Zug entgegen. Spring nach dem letzten Checkpoint links auf die Terrasse, sonst hängen Dich Deine Gegner ab.

USA – Boss-Rennen

In diesem Rennen kämpfst Du mit dem Lehrer: Der Level besteht aus einer Halfpipe und einem Platz, die durch zwei Gänge verbunden sind. Du musst acht Kugeln sammeln und sie zum Ring bringen, kannst aber nur eine tragen. Nimm nach dem Start den rechten Gang und schnapp Dir zuerst die Kugeln am Boden ⑧, während der Lehrer mit Fehlsprüngen Zeit verplempert.



Mit einem schnellen Start schaffst Du es, Dir die Kugel am Boden zu schnappen

Japan – Rennen 1

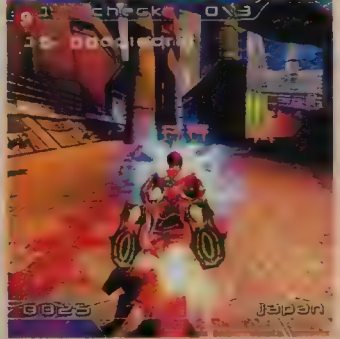
Präzise Kurventechnik und schnelle Ausweichmanöver führen hier zum Sieg: Halte Dich immer am rechten oder linken Rand der Fahrbahn. Dort befinden sich die wenigsten Hindernisse, aber viele Beschleuniger. Nur im Raum mit den Säulen fährst Du in der Mitte. Spring mit 360°- und 720°-Spins durch die Ringe.

Japan – Rennen 2

Diese Strecke ist schwer: Fahr den Berg hinab und folge der schmalen Abzweigung nach rechts ⑨. Spring mit 360°-Spin über den Abgrund.

Es folgen einige Kurven und zwei Ringe: Für den ersten reichen 360°, für den zweiten brauchst Du den 1080°-Spin! Dieser Stunt muss klappen, sonst überrollt Dich der Zug!

Rase mit dem Luge-Manöver durch die Höhle. Auf der Zielgeraden fährst Du rechts an der Schanze vorbei.



Remple Gegner mit dem Drill-Manöver an und fahr nach rechts zur Abzweigung

Japan – Rennen 3

Nur der Start ist happig: Fahr auf die Rampe und spring in den Gang links, der die große Kurve abkürzt. Braus geradeaus und hüpf in den gelben Gang, Deine Gegner kennen die Abkürzung nicht. Im Anschluss daran folgen Abschnitte aus den beiden ersten Japan-Rennen, im Schlusstunnel hältst Du Dich links.

Japan – Rennen 4

Engpassagen lassen Dein Herz trommeln: Spar an der ersten Rampe mit einer engen 180°-Kurve Zeit, den Vorsprung brauchst Du für den engen Gang danach. Hüpf zu den Steilwandkurven rechts und links der Strecke, Beschleunigerpfeile warten.

Im Wald setzt Du rechts über die Mauer ⑩, statt sie links zu umkurven. Der endgültige Sprung über den Bahnhof ist einfacher als in „Japan – Rennen 2", denn es erwarten Dich viele Beschleunigerringe.

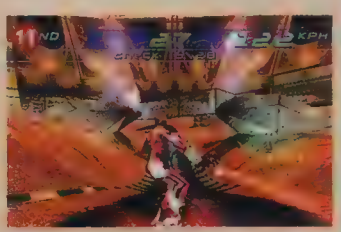
Halte Dich im Wald rechts und spring über die Mauer, statt sie zu umkurven

Japan – Rennen 5

Die schwerste Piste ist schmal und hat keine Bande, Dein Gegner ist der Lehrer. Spring in der Steilkurve einen Drill, sonst stürzt Du ab. Es folgen der 1080°-Spin durch den Beschleunigerring, zwei Loopings und der Tunnel. Meistere anschließend noch zwei Mauern: Diese Drills erfordern viel Übung – und etwas Glück.

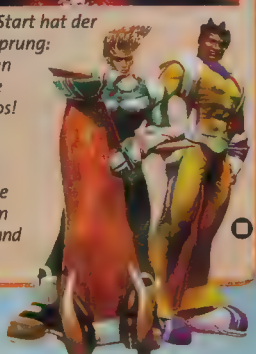
Japan – Boss-Rennen

Du hast zwei Runden, um den Lehrer in einer Arena mit Ringen zu besiegen ⑪. Das Rennen ist einfach, es gibt nur einen Sprung (720°-Spin) und kaum Hindernisse. Häng den Lehrer mit dem Luge-Manöver ab.



Nach dem Start hat der Lehrer Vorsprung: Schneide ihn und remple rücksichtslos!

Mit diesen TRIX geht's jetzt auf die Strecke zum Trainieren und Gewinnen!

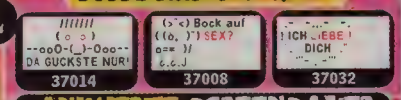


BRAVO GiRL! Immer für dich da.

Handyfutter.de

DEIN COOLES FUNPORTAL

SÜSSE SMS-BLINKIES



-RINGTONES-

HOT-NEWS

2125 Ein Kompliment
2124 I Wanna Be Loved
2123 No More Tears
2122 Frei
2121 One Day In Your Life
2120 Hard to say I'm Sorry
2119 Keine Amnestie für MTV
2118 In your eyes
2117 I'm not a girl not yet a woman
2116 Bodyrock
2115 Ready for the victory
2114 Wo willst du hin
2113 Hold On
2112 Desire
2111 Guilty
2110 Everybody
2109 Engel
2107 Wird Es Heute Passieren ?
2106 The World's Greatest

Die Kult-Box

2060 USA Hymne
1221 James Bond
1817 Pink Panther
1183 Indiana Jones
1038 Axel F.
1031 Halloween
1169 GZSZ
1174 Das Boot
1030 Lied vom Tod
1041 Titelmelodie
2151 Lindenstrasse
2152 Frauenknast
2155 Cobra 11
2156 Alpha Team
2158 Die Wache
1675 Friends
2160 Duck Tales
2161 Dark Angel
2162 Pokemon
2168 South Park

TOP Chart-Hits

2105 Do You
2104 What If
2103 Sunglasses At Night
2102 Lovesong
2101 Hey Baby
2100 The Whole World
2099 Nightfever
2098 Alive
2097 The Logical Song
2096 How You remind me
2094 Get the Party started
2092 Wir kiffen
2090 Forever Yeung
2089 Something Stupid

NEU! Für EMS

Nokia: 3210,3310,6110,6210,6250,8210,8250 Siemens: C25,S25,S35i,M35,S40 aufwärts

-ANIMIERTE SCREENSAVER-

-BILDMITTEILUNGEN-

Für Nokia 3210, 3310, 6210, 6250, 8210 und 8850!

ruf an: 0190 861250 €1,86/Min

0900 902334 | 0900 560536

KULT-SMS...BLINKEN IN DEINEM HANDY

99349 KANN NICHT SCHLAFEN, BIST SO FERN, FEHLST MIR SO MEIN KLEINER STERN
99296 HIER KOMMT EIN SMS-BUSSI! HANDY AN DIE WANGE DRUECKEN... SCHMATZ!
99291 NUR EINE CHANCE VON DIR- UND MEIN LEBEN HÄTTE WIEDER EINEN SINN
99315 SCHAU MAL IM LEXIKON UNTER ARSCHLOCH NACH. DA IST EIN BILD VON DIR!
99421 KNUDDEL DEIN KISSEN UND DENK AN MICH, DENN ICH DENK GERADE AN DICH!
99389 WENN DIR DIESE SMS BLINKEND VORKOMMT, BRAUCHST DU DRINGEND SEX!!!
99390 ICH HABE MICH UNSTERBLICH IN DICH VERLIEBT

Alle Nokia ausser 6210, 7110 und 9er-Serie!

LOGO HITS !!!

Alle Nokia bis auf 3110, 8110, 8110i, 9110, 9110i

Funcall-Service: 0190 861695 1,86€/Min

DER MEGA-HIT: FUN-CALLS

WILLST DU DEINE FREUNDE MAL SO RICHTIG VERAR..... ????
Verschicke einfach einen Spass-Anruf von einer Modelagentur, der Drogenfahndung, oder dem Bundeskanzler.
UND DU BIST LIVE DABEI!!!
SO GEHT'S: Wähle Deinen Fun-Call und verfolge live, wie wir die Verbindung aufbauen und Dein "OPFER" reagiert...
DER EXTRA-KRACHER: Mixe selber coole GERÄUSCHE ODER KOMMENTARE in das Gespräch ein !!

Das ist KULT !

50513 Alditüte mit Haschisch
50500 Glückwunsch vom Kanzler
50501 Der kürzeste Dödel der Welt
50502 Anruf Drogenfahndung Amsterdam
50503 Kandidatensuche Fernsehliveshow
50504 Anruf der Staatsanwaltschaft
50505 Wütender Anrufer beschwert sich
50507 Hier Zahnarzt Dr. Wurzelschmerz!
50508 Eyh Typ, ey... Scheissendreckem!
50510 Der Computerservice Rückruf
50511 Modelagentur Anruf aus Paris
50529 Bundesamt für sexuelle Aufklärung
50525 Städtisches Tiefbauamt
50530 Schulamt: Popelverbot

Driven

Drückt die Tastenkombinationen für die Schummeleien im **Hauptmenü**.

Cheats

Alle Rennen:
↑↑←↓←→→↑

Alle Fahrer:
↑↓→→←↑↑↓

Alle Arcade-Meisterschaften:
→←↑→↓↓←←

Alle Kapitel im Film-Modus:
↓←↑→→↑↓←

Alle Multiplayer-Meisterschaften:
←↓←↑→←↓→

*Drückt die Tastenkombinationen im **Hauptmenü**. Motorenröhren bestätigt's*

↓←↑→→↑↓←: Im letzten Kapitel des Film-Modus kommt es zu einem entscheidenden Rennen

↑↓→→←↑↑↓: Dieser Fahrer mit dem roten Flitzer trägt den typisch deutschen Namen Beau Brandenburg

Dropship: United Peace Force

Geht Euch die Terroristenjagd für die Organisation „United Peace Force" nicht so leicht von der Hand, dann braucht Ihr den Schummel-Afterburner.

Wählt **Geheim-Dateien** im Hauptmenü und anschließend **Freigeben**. Jetzt tastet Ihr hier die Codes ein.

Cheats

Alle Einsätze freigeschaltet:
KINGSLEY

Bonus-Einsatz 1:
SHEARER

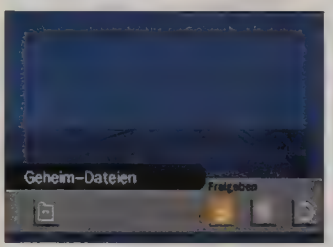
Bonus-Einsatz 2:
KREUZLER

Bonus-Einsatz 3:
UBERDOOPER

Unendliche Munition:
BLASTRADIUS

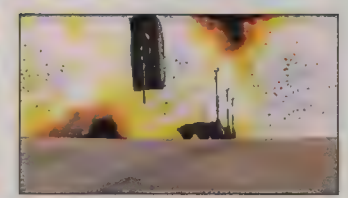
God-Modus:
TEAMBUDDIES

*Geht im Hauptmenü von „Dropship" auf **Geheim-Dateien**...*



*...in diesem Menü dann auf **Freigeben**...*

...und gebt den Cheat Eurer Wahl ein



***SHEARER**: Erstaunlich! So wie dieser Panzer fliegt, muss er wohl aus ziemlich dünnem Blech gebaut worden sein*

***KINGSLEY**: In der letzten Mission sorgt Ihr für die endgültige Vernichtung des Orbit-Geschützes*

Legends of Wrestling

Um sämtliche Wrestler freizuschalten, drückt im **Hauptmenü** diese Buttons:
↑↑↓↓←→←→△△□

↑↑↓↓←→←→△△□: Presst im Hauptmenü diese Buttons auf dem Gamepad

Jetzt könnt Ihr unter allen Wrestling-Legenden eine auswählen...

...wie wär's etwa mit dem monströsen Fleischklops King Kong Bundy? Dagegen hat auch der Hulkster keine Chance

Twisted Metal: Black

Für die wüsten Autoschlachten könnt Ihr noch etwas Benzin ins Feuer kippen. Verwendet dazu einfach die folgenden Schummeleien.

Drückt die Cheat-Kombinationen mitten in der Schlacht. Eine Meldung zeigt Euch an, wenn's geklappt hat.

Cheats

Unverwundbarkeit:
R1+R2+L1+L2+(→←↓↑)

Gott-Modus:
R1+R2+L1+L2+(↑⊗←◎)

Waffen für Energie tauschen:
R1+R2+L1+L2+(△⊗□◎)

Mega-Gewehre:
R1+R2+L1+L2+(⊗⊗△)

Killer-Waffen:
R1+R2+L1+L2+(⊗⊗↑)

R1+R2+L1+L2+(⊗⊗△): *Die verstärkten Waffen haben jetzt einen ordentlichen Bumms!*

R1+R2+L1+L2+(⊗⊗↑): *Ein Schuss jagt den Gegner ins Nirwana*

WipEout Fusion

Die Hochgeschwindigkeitsrennen treiben Euch Tränen in die Augen? Oder sind es etwa die Fahrkünste der Gegner? Dann braucht Ihr diese Tricks!

Geht im Hauptmenü über **Extras** zu **Cheats** und gebt dort mit den Symbolen die gewünschten Schummeleien ein.

Cheats

Unendliche Waffen:
△◎⊗◎□

Unendliches Schild:
△△□□□

Superschnelles Schiff:
□⊗⊗⊗△

Retro-Schiffe:
⊗◎△□⊗

Tier-Schiffe:
△◎◎△⊗

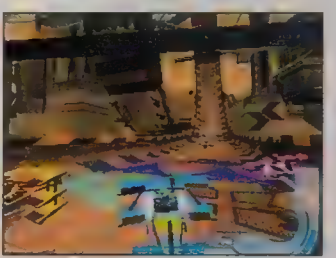
Geheimnisse freischalten:
⊗△◎△◎

*Geht im Hauptmenü auf **Extras**...*

*...und dann auf **Cheats**...*

...mit den Symbolen kombiniert Ihr anschließend die Codes

△◎◎△⊗: *Da ringelt sich das Schwänzchen! Doch nicht nur diese Spirale sorgt für schweinische Freude*



⊗◎△□⊗: *Mit den Propellermaschinen macht Ihr dem Roten Baron alle Ehre!*

Text: Martin Metzler

www.dac-logo.com

MEGAPREISE ZU GEWINNEN AUF WWW.DACLOGO.COM ...weitere tausende coole Logos, Klingeltöne, SMS-Bildmitteilungen zur Auswahl, Name-, Picture- und Logopainter!

DE: 0190-80 11 32*

CH: 0900-599900*

AT: 0900-533333*

- LOGOS - SMS-BILDMITTEILUNGEN - SMS-BLINK-LOGOS - KLINGELTÖNE - SONGMAILS - VOICEMAILS - VOICECARDS -

BETREIBERLOGOS

TOP KLINGELTÖNE FÜR ALLE HANDYS!

TOP 30 GERMANY

304493 Shak./Whenever, wherever
304141 Nickelb./How you remind me ?
304385 Pi./Get the party started
304580 Enrique Ig./Escape NEU
304585 Anast./One day in your life
304455 R. K./The world' s greatest
304545 En./May it be
304586 Brit. Sp./I´m not a girl, not yet a woman
304588 Jennifer L. ft J. R./Ain' t it funny NEU
304367 Robbie W. / Nicole K./Something stupid
304219 Las./Alone NEU
304590 Meth. M. & Redm./How high part II
304221 Anast./Paid my dues
304497 Bran./What about us?
304660 Ch./Alive again NEU
304551 J. R./Always on time NEU
304548 Kylie M./In your eyes
304597 O - T./Love should be a crime NEU
304471 R. said F./Lovesong
304322 Kate W./What if
304438 P.../Alive
304511 Billy C./Trackin'
304339 Nel./#1
304512 Gal./So I begin
304186 Enrique I./Hero
304524 Busta R./Break ya neck
304431 N. D./Hey baby
304500 Alanis M./Hands clean
304330 R. ft Danii M./Who do you love now
304552 Afrom./Crazy rap

NEUERSCHEINUNGEN

304384 M. en S./Lopen op het water NEU
304386 Tr./Sing NEU
304387 Toni B. ft Sh./Christmas in Jamaica NEU
304430 Li./Elke stap NEU
304434 Ocean L./Clear blue water NEU
304453 W. - T. Cl./Rules NEU
304118 Silicone S./Right on NEU
304456 D. Mat. Band/The space between NEU
304492 Ginu./Differences NEU
304527 Chemical B./Star guitar NEU
304523 City H./Caramel NEU
304563 P. & P./Liberte 2002 NEU
304507 J. - Z/Girls girls girls NEU
304565 Tit./1989 NEU
304581 D. P & The Beat./Bubbelbad NEU
304582 George M./Freeek NEU
304531 Elton J./This train don' t stop there NEU
304583 Carel K./Adios nonino NEU
304584 Def Rh./Weekend NEU
304585 Anas./One day in your life NEU
304587 Aa./Rock the boat NEU
304588 Jennifer L. ft J. R./Ain' t it funny (remix) NEU
304589 Outl. ft 2 P./Worldwide NEU
304616 Robbie W./Mr. Bojangles NEU
304617 Bl./Blauwe ruis NEU
304629 1 G. L./My culture NEU

Rock Pop International

303203 Si. & Ba./I was made to love you
302773 S. by f./Purest of pain
302864 Gard./Clint Eastwood
302912 Ronan K./lovin each day
303144 B. 3000/Astounded
302972 Emma B./What took you so long
302903 Sugab./Run for cover
303185 Radioh./Pyramid song
303208 Ch. & Eros R./Piu che puoi
302726 Shag./It Wasn´t Me
302770 Nelly F./I m like a bird
302666 Debelah M./Dance Ann Ma
302808 Britney S./Don´t let me be the last to know
302287 Spi. Gir./Holler
302417 Madon./Don´t tell me
302132 M. C/I turn to you
302134 Jennifer L./Lets get loud
302334 Samantha M./Gotta tell you
303029 Bryan A./Dont give up
302192 Tom J./Sex bomb
303031 Eur./Final countdown
302050 Elton./Marie
302053 Shania T./That Don´t Impress Me Much
302055 Britney S./Baby One More Time
302058 Ch./Strong Enough
302059 Bryan A. & M. C/When You´re Gone
302060 A. Of B./Always Have Always Will
302066 Ch./Believe
302067 Robbie W./Millennium
302070 Celine D. & Bee G./Immortality
302071 Jennifer P./Crush
302075 Natalie I./Wishing I Was There
302082 Mariah C./My All
302083 B Wit./C'est la vie
302086 Shania T./You´re Still The One
302088 A. Of B./Life Is A Flower
302090 B. Jov./t´s My Life
302091 Sant./Smooth
302098 Britney S./Oops! I Did It Again
302187 Madon. feat Don Mc L./American pie
302493 Mo./Find my baby
302494 Rom. et Jul./Les rois du monde
302495 The Cor./Breathless
302128 Rene F./Your place or mine
302133 Krez./I would stay
302135 Britney S./Lucky
302136 Madon./Music
302137 Kylie M./Spinning around
302138 Marc A./You sang to me
302139 Robbie W./Rock DJ
302339 Craig D./Seven days
302288 Spi. Gir./Let love lead the way
302289 Martine McC./I m over you
302295 Samantha M./Body to body
302302 Mariah C./Against all odds
302312 David G./Please forgive me
302313 JJ.../October swimmer
302314 Jill S./Gettin in the way
302317 Tex./In demand
302322 Bl./Music is my radar
302380 Various/Big brother-belgien
302196 U.../Beautiful day

Rap - Hip Hop

303005 Beatn./No escape this
302993 Outc./So fresh so clean
302984 W. T. - C./I can´t go to sleep
302969 Mo. D./Lyricist Lounge 2
302767 D-1... ft Em./Shit on you
302732 Mo. D., Phar. Mon. & Na. Do./Oh no
302731 Pi./You Make Me Sick
302458 Outc./Bombs over Baydad
302081 Pr. M. feat. O. & My./Ghetto Supastar
302777 Bl. Ey. Pe./Request + line
303016 2 Pa./Until the end of time
302854 Lil B. W./bow wow (thats my name)
303486 Crazyt./Revolving door
303875 Sha.She.-Na.Do.-Kur./Where I wanna be
304237 Mol./Here comes the Mayo NEU
304241 So Sol. Cr./They don' t know NEU
304227 J. R. feat. Ca./Livin' it up NEU
303480 Ev.+Qwen St./Let me blow ya mind NEU
304143 D - 1.../Fight music NEU

Dance

303030 2 Unl./No limit
302831 Gir. feat Duchi D./This is my life
302832 Macken. feat Jes./All I need
302985 Murcie L. ft C Kash./Los americanos
302971 M .. presents the G./If you wanna
302592 Pao. & Chia./Viva el amor
302804 Geor. Porg./Life goes on
302647 David M. feat Juliet R./Needin you
302311 Mad. Av./Who the hell are you
302182 Gloria G./I will survive
302056 Veng./Boom Boom Boom Boom
303420 Roger S./Another chance
303475 The super. Lov./Starlight
303930 Sol. Ses./Janeiro
304084 E. 65/Lucky (in my life) NEU
304135 Jean Jac. S./2 People NEU
304137 Jo B./Venus and Mars NEU
304138 Gir. at Pl./Respectable NEU
303889 Comm. and L./Qua Qua NEU
303878 M. Broth. & Kann. and L./Oua oua NEU

Hardrock-Heavy Metal

304268 A... / D.../Hells bells NEU
304267 Aeros./Walk this way NEU
304266 Ir. Maid./No prayer for the dying NEU
304265 Ir. Maid./The trooper NEU
304264 Ki./I was made for loving you NEU
304263 Marilyn M./Sweet dreams NEU
304262 Metal./Enter sandman NEU
304261 Metal./For whom the bell tolls NEU
304260 Metal./Seek & destroy NEU
304259 Pant./Becoming NEU
304258 Van H./Jump NEU

Crossover - Punk

302711 Whea./Teenage dirtbag
303211 Li. Biz./My way
302661 Li. Biz./Rollin
303024 Li. Biz./My generation
302346 P. Roa./Last resort
302343 3 Do. Do./Kryptonite
302427 Offsp./Original prankster
302712 F. lov. Crim./Loco
302455 Krez./All unsaid
303395 Whea./A little respect
303424 Weez./Hash Pipe
302797 Link. P./One step closer
303931 Li.Biz./Boller
303938 Sm. Mo./I´m a believer
304110 The Cranb./Analyse
303927 Garb./Androgyny
304233 Weez./Island in the sun
304114 S. 41/Fat Lip NEU
303242 Link. P./Crawling NEU
304225 A. WK/Party hard NEU
304173 H./In joy and sorrow NEU

Cartoons

302468 Various/An american tale NEU
304476 Various/Animaniacs NEU
304475 Various/Barbapapa NEU
302469 Various/Batman NEU
302470 Various/Flintstones NEU
302471 Various/Fraggle rock NEU
302472 Various/Inspector Gadget NEU
302474 Various/Itchy and Scratchy NEU
302475 Various/Jungle book 1 NEU
304479 Various/Jungle book 2 NEU
302476 Various/Loony tunes NEU
302477 Various/Magic roundabout NEU
302478 Various/Muppets NEU
304474 Various/Pink Panther NEU
304477 Various/Pinky and Brain NEU
302479 Various/Popeye the sailor NEU

Party Hits

302454 Aaron C./Aarons party-come get it NEU
302421 C' Est T./Tandenborstel NEU
302555 The Tr. Par./Whazzup NEU
302103 K. Afr./La Bomba NEU
302056 Vengab./Boom Boom Boom Boom NEU
302131 Ta. of the To./The La La Song NEU
302388 K.../Yippee yippee NEU
302831 Gir. feat Duchi D./This is my life NEU
302182 Gloria G./I will survive NEU
302193 Vengab./We´re going to Ibiza NEU
302433 Eric D./We laat de hond uit NEU
302464 Kab. Pl./Kabouter dans NEU
302115 Deurz./Het feest kann beginnen NEU

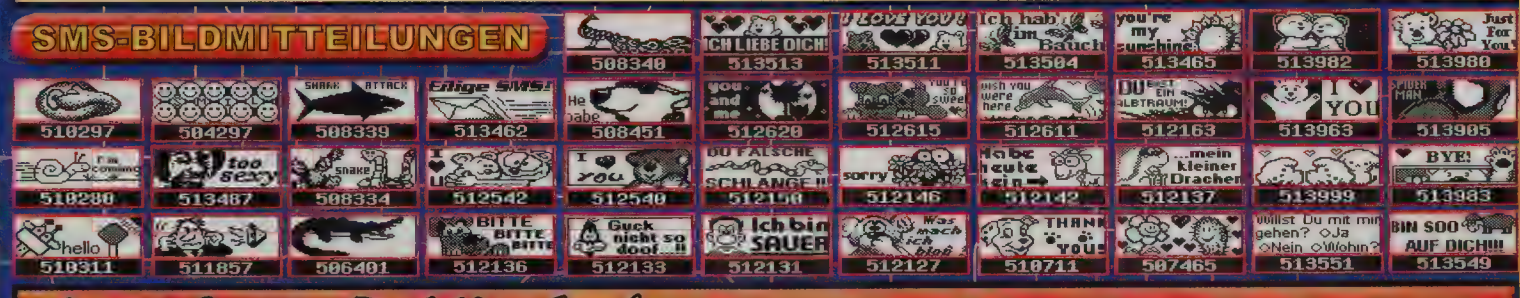
Reggae

304480 Bob M./Buffalo soldier NEU
304481 Bob M./Could you be loved NEU
304482 Bob M./Exodus NEU
304483 Bob M./Get up stand up NEU
304484 Bob M./I shot the sheriff NEU
304485 Bob M./Iron lion zion NEU
304486 Bob M./Is this love NEU
304487 Bob M./Jamming NEU
304488 Bob M./No woman no cry NEU
304489 Jimmy C./I can see clearly now NEU
304490 U...40/Can' t help falling in love NEU
304491 Ziggy M./Tomorrow people NEU

Love Songs

304140 Li./Overcome NEU
304125 Faith H./Breathe NEU
304121 Nicole K.+Ewan McG./Come what NEU
304069 Mariah C./Never too far NEU
303531 O - T./All or nothing NEU
303494 Atom. Kit./Eternal Flame NEU
303268 Faith H./There you´ll be NEU
303496 Aeros./Fly away from here NEU
302414 B. Jov./Thank you for loving me NEU
302301 W. Hous.-E. Ig./Could I have this NEU
302085 Spi. Gir./Viva forever NEU
302440 Ronan K./The way you make me NEU

SMS-BILDMITTEILUNGEN



Die Scherz-Hotline!

Die beste Gelegenheit, andere auf's Glatteis zu führen! Unser System - versehen mit einem superneuen und witzigen Servive - kann einen Deiner Freunde (oder Feinde...) anrufen und total veräppeln!!! Du kannst LIVE die Reaktion Deines "Opfers" miterleben!!! Das wird bestimmt lustig...

Unsere Scherzanrufe

- Der Lottogewinn
- Einbruch im eigenen Haus
- Steuerhinterziehung
- Schwanger!
- Blind Date!
- Die Kleinanzeige
- Moniques Erotikshop
- Die Videothek
- Der wütende Nachbar
- Der neue Abwasserkanal
- Die angezapfte Telefonleitung
- Das gestohlene Auto
- Der Stotterer
- Organisation Halt Strafe
- Sexuelle Belästigung (Schulversion)
- Sexuelle Belästigung (Büroversion)

Dieser Service wird Euch von DAC-Planet angeboten. Bitte Deine Eltern um Erlaubnis, bevor Du anrufst.

*Preise pro Min. Deutschland € 1,86 Schweiz CHF 4,23 Österreich € 2,16 (Für alle Netze erreichbar)

Geeignete Handys für Klingeltöne: NOKIA, ausser 3110, 5130, 6610 und 8110; SIEMENS C25, C35, S25, S40; ALCATEL 300 und 500; Sene MOTOROLA; ERICSSON; PANASONIC und SAGEM mit Melodieeditor. Geeignete NOKIA-Handys für LOGOS: alle ausser 3110, 8110, 8110i. Geeignete Handys für SMS-Bildmitteilungen: 3210, 3310, 3330, 6210, 6250, 8210, 8310, 8850, 8890.

Devil May Cry

„Devil May Cry" ist ein Action-Adventure ersten Ranges und Dante einer der coolsten Dämonenjäger, die es gibt. Begleite Deinen Helden durch sein erstes Abenteuer – erfülle alle Anforderungen und erwirb alle Ehren!

Das Rangsystem

Nach jeder Mission wird Deine Leistung bewertet. Beim ersten Durchspielen solltest Du den Erwerb des Missionsrangs aber außer Acht lassen. Willst Du Dich später zu den Experten zählen, sollte ein „S" schon drin sein.

Die drei Hauptkategorien für die Rang-Vergabe: 1. benötigte Zeit, 2. Anzahl der eingesammelten Roten Kugeln, 3. erlittener Schaden. In jeder Kategorie werden Rangpunkte verteilt. Abzüge und Boni gibt es beim Verwenden von Gegenständen oder für das Erfüllen der Geheimaufträge. **Deine Gesamtpunktzahl bestimmt Deinen Missionsrang.** Entspricht Dein Spielen den Anforderungen von zwei der drei Kategorien, erringst Du den begehrten „S"-Rang.

Die Missionskästchen sagen genau, welche Anforderungen jeweils bestehen. **Ein Beispiel:**

Zeit: 6:00 Min.	400 Rote Kugeln

Wirst Du in Mission 1 nicht getroffen und sammelst mindestens 400 Rote Kugeln ein, erhältst Du einen „S"-Rang. Wirst Du getroffen, musstest Du die Mission zusätzlich innerhalb 6:00 Minuten erledigen, um den Rang zu erringen.

Übrigens: Ein perfektes Spiel (= alle drei Kategorien erfüllt) wird mit einem Spezialbonus belohnt. Holst Du ihn in jeder Mission?

Weitere Infos

Zusätzlich zu den Leistungskriterien erfährst Du im oberen Missionskästchen auch, wie viele **Blaue Kugelstücke** zu finden sind und wie viele **Geheimaufträge** in einer Mission warten. Viel Spaß beim Aufstöbern!

Die unteren Kästchen verraten Dir den **Boss** und welche **Ausrüstung** im Kampf am besten ist.

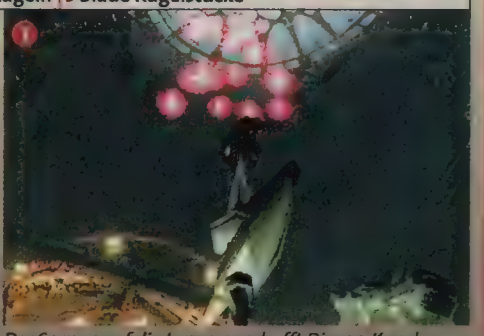
Mission 1:

Zeit: 6:00 Min.	400 Rote Kugeln	5 Blaue Kugelstücke

Fluch der Blutmarionetten

Sammle 45 Rote Kugeln ein oder spring auf die Lanze der Statue ❶: Das bringt 100 Kugeln. Folge dem Weg durch die rote Tür in die 2. Etage.

Nimm dort der Marionette den **Rostigen Schlüssel** aus der Hand und öffne damit die grüne Tür in der großen Halle. Durchquere den Raum und zerschlage die beiden Rüstungen in der hinteren Ecke. Den Schalter dahinter aktivierst Du mit einigen Schwerthieben. Deinen Aufenthalt unten nutzt Du zum Marionetten-Verdreschen, bevor Du oben genauso vorgehst. Die braune Tür entlässt Dich aus der ersten Mission.



Der Sprung auf die Lanze verschafft Dir 100 Kugeln

Mission 2:

Zeit: 7:00 Min.	450 Rote Kugeln	1 Blaues Kugelstück

Richter des Todes

Sprinte durch den langen Korridor. Untersuch am Ende das Gemälde, um das **Teufelsschwert Alastor** zu erhalten. Geh durch die Tür links.

Auf der Brüstung der Bücherei ziehst Du den **Rostigen Schlüssel** aus dem Bild. Zerschlage gegenüber den Tisch, um an das **Gewehr** zu gelangen. Lauf nun zurück zum Korridor und schließ die Tür in der Mitte mit dem Rostigen Schlüssel auf.

Im dahinter liegenden Hof spring zur 1. Etage hinauf und wähl die Tür in der Ecke. Befreie nun den Gang von Marionetten und schlag den Altar mit Schwerthieben nach hinten ❶. Das Bodenloch befördert Dich in einen Geheimraum der Bücherei. Nimm den **Stab der Gerechtigkeit** an Dich und verlass die Bücherei.

Schlage mit einigen Hieben den Altar nach hinten

Mission 3:

Zeit: 3:00 Min.	550 Rote Kugeln	3 Blaue Kugelstücke	1 Geheimauftrag

Zerstörer der Leidenschaft

Setz den Stab der Gerechtigkeit beim Gemälde ein. Geh im Raum dahinter durch die zweite Tür (nach dem ersten Versuch wird sie geöffnet).

Überquere dann die Brücke, sieh Dir das Löwenbild an und marschiere wieder zurück.

Besiege nach dem Sturz in die Tiefe die Totenköpfe, genannt Sargosso, und kehr in die Altarhalle zurück. Sobald Du den **Stolz des Löwen** am anderen Ende aufgenommen hast, erscheint Dein erster Bossgegner: Phantom ❶.

Nimm den Stolz des Löwen auf und Phantom erscheint

Phantom 1	Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Alastor / Fähigkeiten: Luftangriff / Schusswaffe: keine

Mission 4: Schwarzer Ritter

Zeit: 4:00 Min. | 550 Rote Kugeln | 3 Blaue Kugelstücke | 3 Geheimaufträge

Schreite erneut durch die Tür in der Mitte des Korridors. Nähere Dich im Hof dem blauen Energiefeld. Zerschlage die Löwenstatue mit drei Hieben. Nach dem Sieg über Deinen ersten Shadow ❶ lässt sich die Tür über der einstigen Statue öffnen. Fall im Treppenhaus nach unten und aktiviere den Schalter. Stell Dich auf den Fahrstuhl. Steck oben das **Schwert der Gerechtigkeit** ein. Lass Dich nach rechts von der Plattform fallen und öffne die Tür. Schieb das neue Schwert in die Statue und erwirb so die **Kugel der Melancholie**.

Außerdem machst Du Bekanntschaft mit Deinem zweiten Bossgegner: Nelo Angelo ❷.

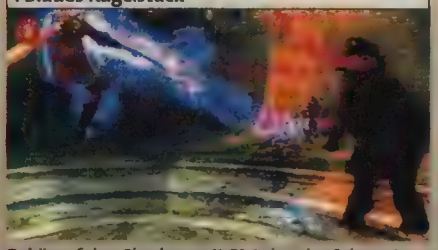
Besiege Deinen ersten Shadow und öffne die Tür

Auf ins Gefecht: Boss Nelo Angelo wartet

Nelo 1 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Alastor / Fähigkeiten: Schwertcombos, Schwertangriff / Schusswaffe: keine

Mission 5: Führen der Seele

Zeit: 3:00 Min. | 100 Rote Kugeln | 1 Blaues Kugelstück



Bekämpf den Shadow mit Pistole oder Schwert

Die **Melancholie-Seele** muss innerhalb von drei Minuten in die Tür am Fuß des Treppenhauses eingesetzt werden, sonst verliert sie ihre Macht. Besieg den Shadow mit Pistolenschüssen (Schattenform) ❶ und Schwerthieben (Kugel).

Lauf und spring anschließend in Windeseile zu der Stelle, an der Du Nelo besiegt hattest. Lass Dich dort in das Loch fallen.

Durchquere das Schlafzimmer und spring übers Geländer in die unterste Etage. Setz dort die Melancholie-Seele in die Tür ein. Sollte die Macht bereits verbraucht sein, musst Du sie neu aufladen: bei der Statue, die sich im Korridor mit dem Bibliotheks-Geheimgang befindet.

Mission 6: Dämon der Wasserwege

Zeit: 3:30 Min. | 250 Rote Kugeln | 1 Blaues Kugelstück

Lauf nach links und geh erst einmal durch die Tür auf der rechten Seite. Nachdem Du den **Rostigen Schlüssel** aufgenommen hast, erledige die lästigen Beelzebubs mit dem Gewehr.

Wieder draußen, läufst Du den Kanal bis zum Ende entlang und gehst durch die Tür. Achte auf den schmalen Gang auf der linken Seite: Er führt in eine Sackgasse mit grünen Energiekugeln.

Am Ende des Hauptgangs triffst Du einen Death Scissors, eine Art Mini-Boss. Ein Doppelsprung führt Dich über den Scherenmann ❶, und Du lässt Alastor auf seinen Schädel hinabsausen. Verfärbt sich dieser rot, kannst Du ihm nichts anhaben und musst seiner gefährlichen Spiralattacke ausweichen. Steck nach dem Kampf das **Helle Licht** ein.

Per Doppelsprung haust Du dem Feind auf den Schädel

Mission 7: Schlüssel der Leidenschaft

Zeit: 3:30 Min. | 650 Rote Kugeln | 1 Blaues Kugelstück

Mit dem Hellen Licht im Gepäck verringert sich Deine Energie stetig. Lauf daher schnellstmöglich zurück zum Schlafzimmer und steck das Licht in das Sonnensymbol.

Auf dem Weg dorthin besiegst Du Phantom mit Wirbel ❶, die Sin Scythes und Beelzebubs mit dem Gewehr. Mission erfüllt!

Deinen Gegner Phantom besiegst Du mit Wirbel

Mission 8: Rückkehr des Legendären Ritters

Zeit: 3:00 Min. | 585 Rote Kugeln | 2 Blaue Kugelstücke

Spring über die beschädigte Brücke und geh durch die Tür, um die Mission zu beginnen. Auf dem großen Platz triffst Du erneut auf Phantom. Nach seiner Niederlage steckst Du im Nebenhof den **Dreizack** ein und lässt Dich zwischen den Pferdestatuen in das Loch fallen.

Schlage unten auf das weiße Symbol, um die Zugbrücke herunterzulassen. Ein Stück weiter liegt der **Granatwerfer** auf dem Boden: Dantes stärkste Schusswaffe. Klettere die Leiter hinunter. Steck den Dreizack in das Gerät an der Wand und spurte über die Wendeltreppe eine Etage tiefer. Beeil Dich, denn das Fallgatter bleibt nicht lange oben. Mission geschafft!

Phantom 2 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Alastor / Fähigkeiten: Luftangriff, Schwertangriff Level 1 oder Level 2 / Schusswaffe: Granatwerfer

Mission 9: Neue Kraft

Zeit: 8:00 Min. | 1500 Rote Kugeln | 1 Blaues Kugelstück

Lauf über die Brücke und die Wendeltreppe hinab. Auf dem großen Platz kämpfst Du gegen Blades: Zerstöre ihre Schilde mit Deinem Granatwerfer ❶, bevor Du in den Nahkampf übergehst.

Die blauen Kerzen markieren Dein nächstes Ziel: den breiten Durchgang auf der gegenüberliegenden Seite. Schreite hindurch und aktiviere in der 1. Etage den Schalter. Spring nun von einer schwebenden Plattform auf die andere und nimm so schließlich Dantes zweite Dämonenwaffe namens **Ifrit** in Empfang.

Zurück am großen Platz kämpfe entweder gegen den Donnervogel Griffon ❷ oder lauf wie ein Hase davon. So oder so: Entzünde die Fackel rechts neben dem Holztor (siehe blaue Kerzen), um weiterzukommen. Sobald Du die Tür im nebligen Zwischenstück öffnen willst, greifen Marionetten und Fetishe an. Der Granatwerfer räumt auf. Lauf im nächsten Gebiet die Treppe hinab. Spende 200 Rote Kugeln, um durch die Tür zu gelangen.

Zerstöre die Schilde mit dem Granatwerfer

Am großen Platz erwartet Dich Griffon

Griffon 1 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Ifrit / Fähigkeiten: keine / Waffe: Granatwerfer (T.T. aktiviert)

Text: Frank Glaser

Devil May Cry

Mission 10: Schlucht des Nebels

Zeit: 4:30 Min. | 600 Rote Kugeln | 0 Blaue Kugelstücke

Lies die Inschrift auf dem Grabstein, um ein **weißes Licht** freizusetzen. Es zeigt Dir die richtige Abzweigung im Nebelgebiet. Verschwindet es im Körper eines Monsters, zerstöre dieses, damit das Licht weiterschweben kann.

Im ersten Abschnitt kämpfe gegen Marionetten, im zweiten gegen Sin Scythes und im dritten gegen Blades. Bring hinter dem Nebelgebiet zwei Kyklopse mit Luftangriff-Blitzen zum Kochen 1. Betritt die Festung.

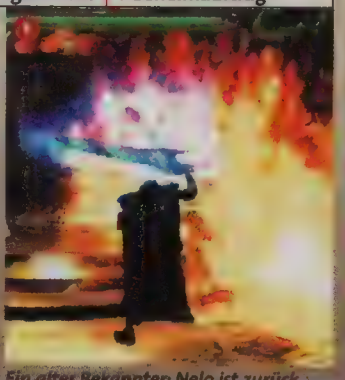
Besiege die beiden Kyklopse

Mission 11: Schicksal

Zeit: 5:30 Min. | 1000 Rote Kugeln | 3 Blaue Kugelstücke | 1 Geheimauftrag

Spring in den Brunnen. Zerstöre die Mauer rechts neben der Sanduhr und geh zum **Zeichen der Keuschheit**. Kehr zurück zum Hauptplatz und verschwinde durch die untere der beiden hinteren Türen. Die Vernichtung des Death Scythe ist keine Pflicht. Lauf geradeaus und tausche das Zeichen der Keuschheit gegen den **Kelch** ein. Nelo stellt sich erneut zum Duell 1.

Spring nach dem Kampf eine Ebene höher und setz den Kelch am Ende der Sackgasse ein. Die Mauer unter Dir gleitet nach oben und gibt eine Tür frei. Nichts wie hindurch!



Ein alter Bekannter: Nelo ist zurück

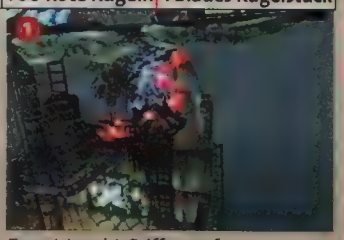
Nelo 2 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Ifrit / Fähigkeiten: Schlag 13 Level-2-Combo, Inferno, Feuersturm / Schusswaffe: Granatwerfer

Mission 12: Geisterschiff

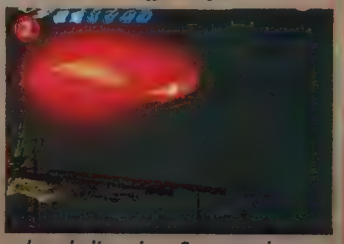
Zeit: 4:00 Min. | 700 Rote Kugeln | 1 Blaues Kugelstück

Hüpf in der Höhle ganz links ins Wasser und schwimm durch ein Loch ins Schiff. Tauch dort sofort auf und sprinte die kurze Treppe hinauf. Beachte dabei die Blades gar nicht, schnapp Dir die **Needlegun** im hinteren Bereich und sprinte anschließend die Stufen hinauf an Deck.

Wenn Du versuchst, die Tür mit den blauen Schwertern zu öffnen, erscheint ein Death Scythe. Mit drei getimten Infernos ist er im Handumdrehen erledigt. Ein weiterer Versuch, besagte Tür zu öffnen, ruft Griffon 1 auf den Plan. Dieses Mal hat er einen Feuervogel mitgebracht 2, der Dich in die Luft katapultiert. Erst wenn Du Griffon besiegt hast, darfst Du endlich die Kajüte des Kapitäns betreten.



Zuerst taucht Griffon auf...



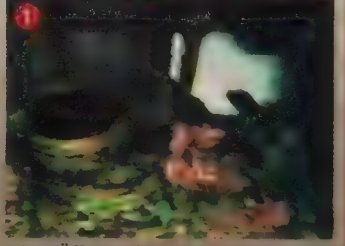
...dann holt er einen Feuervogel

Griffon 2 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Alastor / Fähigkeiten: Luftangriff / Schusswaffe: Pistolen

Mission 13: Abgrund

Zeit: 2:30 Min. | 200 Rote Kugeln | 1 Blaues Kugelstück

Nimm den **Hermesstab** auf, um eine Zwischensequenz einzuleiten. Verlass dann die Kajüte durch die Luke rechts neben der Tür. Im nächsten Bereich erledigst Du zwei Blades und schwimmst durch den Ausgang hinten links. Verlass das Schiff durch die helle Öffnung 1 rechter Hand, ohne die Blades zu beachten.



Diese Öffnung führt aus dem Schiff

Mission 14: Absolute Dunkelheit & steile Berge

Zeit: 5:00 Min. | 500 Rote Kugeln | 4 Blaue Kugelstücke | 1 Geheimauftrag

Tauch auf und schreite durch die Tür am Gangende. Folge dem Weg und nimm dem Skelett das **Emblem-Schild** ab. Langsames Vorgehen und getimte Sprünge bewahren Dich vor den Pfählen. Steig auf die runde Plattform, die Dich nach oben bringt.

Verlasse durch die Öffnung das Wasserfall-Gebiet und kämpf Dich zum Ausgang des Gebirges 1. Steig im kleinen Hof die Treppe hinauf und öffne mit 100 Roten Kugeln die Tür.

Im kleinen Gebirge musst Du kämpfen

Mission 15: Rad des Schicksals

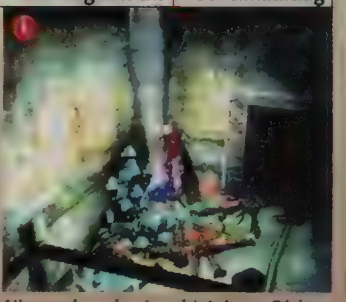
Zeit: 10:00 Min. | 400 Rote Kugeln | 4 Blaue Kugelstücke | 1 Geheimauftrag

Du befindest Dich wieder auf dem großen Platz. Strafe die Blades oder Kyklopse mit Verachtung und lauf schnurstracks zur rechten, überdachten Seite. Setz das Emblem-Schild bei der blauen Tür ein.

Oben nimmst Du den **Leuchtstein** an Dich 1. Zertrümmere unten die Wand, um zahlreiche Items einzusammeln. Den Weg durch die Tür kannst Du Dir allerdings sparen: Die nutzlose Nightmare Beta sammelst Du andernorts auf.

Lauf zurück zum Hauptplatz und nimm die gegenüberliegende, rote Tür. Schreite diesmal durch die Tür im unteren Level. Aktiviere die beiden Schalter und spring zum **Lanzenpaar**.

Öffne mit dem neuen Schmuckstück nun den Eingang zum Kolosseum. Lauf zur Mitte, damit Griffon 2 erscheint. Ist er beseitigt, spring auf die Säule und fahr nach unten. Das **Rad des Schicksals** gehört nun Dir.



Nimm oben den Leuchtstein an Dich

Eine weitere Begegnung mit Griffon...

Griffon 3 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Ifrit / Fähigkeiten: Meteor, Inferno, Feuersturm / Schusswaffe: Granatwerfer

Mission 16: Albtraum der Dunkelheit

Zeit: 6:00 Min. | 400 Rote Kugeln | 5 Blaue Kugelstücke | 2 Geheimaufträge

Kehr zur Burg und zur Eingangshalle zurück. Hinter der Treppe ist nun ein Schalter, den Du aktivierst.

Vernichte den Plasma 1, ein neues Geschöpf aus der Unterwelt, mit Granatkugeln und Ifrit-Schlägen.

Nächstes Ziel ist der große Raum, in dem Du Phantom zum ersten Mal begegnet bist. Untersuch dort die blaue Pfütze, um den Bossgegner Nightmare 2 herauszubeschwören.

Nach der Niederlage des Gegners springst oder schwebst Du über die zerstörten Brückenreste und setzt den Hermesstab am Ende des Plateaus ein. Dann spring in das linke Portal.

Der Plasma stammt aus der Unterwelt

Nightmare macht seinem Namen Ehre

Nightmare 1 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Ifrit / Fähigkeiten: Inferno, Feuersturm / Schusswaffe: Granatwerfer

Jeansjacke 39,90 €, Jeans 39,90 €. Die Divided-Kollektion erhalten Sie in ausgesuchten H&M-Geschäften. Informationen unter (0 40) 35 09 55 - 0.
H&M
www.hm.com

Devil May Cry

Mission 17: Getrenntes Andenken

Zeit: 7:00 Min. | 400 Rote Kugeln | 2 Blaue Kugelstücke | 1 Geheimauftrag

Folge dem Weg bis zum offenen Platz. Die beiden Frosts sind mit Ifrit kein Problem.

Am Ende des gebogenen Korridors erreichst Du einen lang gezogenen Raum. Er wird von einem Drachenskelett bewacht. Schlag drei Feuerbälle mit Alastor zurück ❶. Dreh an der Kurbel, um an die Quecksilberkugel auf der hinteren Balustrade zu kommen. Lauf mit der Kugel zum Gang, der im mittleren Teil des Korridors abzweigt, und setz sie in die Tür ein. Kämpf dann erneut mit Nelo ❷.

Schlag drei Feuerbälle des Drachenskeletts zurück

Du legst Dich ein weiteres Mal mit Nelo an...

Nelo 3 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Ifrit / Fähigkeiten: Schlag 13 Level-2-Combo, Inferno, Feuersturm / Schusswaffe: Granatwerfer

Mission 18: Zauberstein „Elixier"

Zeit: 6:00 Min. | 900 Rote Kugeln | 2 Blaue Kugelstücke

Durchschreite das Portal und spring ins rechte Bild. Die Unterwasser-Sin-Scissors sind schnell außer Gefecht gesetzt. Aktiviere den Schalter, um das Treppenhaus mit Wasser zu füllen. Schwimm rasch nach ganz oben, um dort das **Ei des Philosophen** an Dich zu nehmen ❶. Lass Dich von der Balustrade nach unten fallen.

Hinter der nahen Tür befindet sich ein Hof mit Schaltern an den Wänden: Nightmare-Revier! ❷ Wirf das Ei ins Feuer, um den Kampf gegen den Verwandlungskünstler zu starten. Nach Nightmares Niederlage nimmst Du das Elixier aus den Flammen.

Nimm oben das Ei des Philosophen

Nightmare ist zurück!

Nightmare 2 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Ifrit / Fähigkeiten: Inferno, Feuersturm / Schusswaffe: Granatwerfer

Mission 19: Betreten der gesetzlosen Welt

Zeit: 3:30 Min. | 500 Rote Kugeln | 4 Blaue Kugelstücke

Kehr zum Portal auf dem Brückenplateau zurück und spring ins rechte Bild. Geh im Schlafzimmer durch den Spiegel (zweimal untersuchen), um in die Parallelwelt zu gelangen. In der Mitte des Hofs liegt der **Stein des Philosophen**. Steck ihn ein, um die Nobodys herbeizurufen. Der Granatwerfer und ein Inferno machen kurzen Prozess mit ihnen.

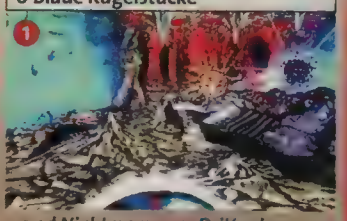
Begib Dich auf den Rückweg zum Brückenplateau und untersuch in der großen Altarhalle nochmal die Pfütze ❶. Diesmal gelangst Du zum Tor der Unterwelt. Setz den Stein ins Auge und spring in die Öffnung.

Würdige die Pfütze eines zweiten Blickes

Mission 20: Duell mit Nightmare

Zeit: 4:30 Min. | 700 Rote Kugeln | 0 Blaue Kugelstücke

Die roten und grauen Membranen fungieren als Türen in der Unterwelt. Öffne sie mit einem Schwert- oder Ifritschlag. Ignoriere die beiden Frosts, wenn T.T.-Anzeige und Energie voll gefüllt sind. Im nächsten Abschnitt stellst Du Dich Nightmare ❶ zum dritten und letzten Mal.



...und Nightmare zum Dritten!

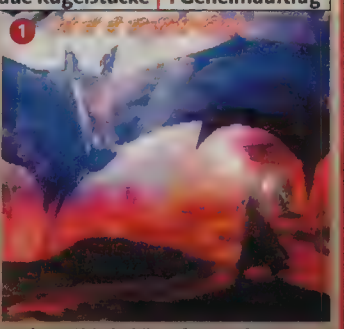
Nightmare 3 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Ifrit / Fähigkeiten: Inferno, Feuersturm / Schusswaffe: Granatwerfer

Mission 21: Lebende Höhle

Zeit: 5:00 Min. | 700 Rote Kugeln | 0 Blaue Kugelstücke | 1 Geheimauftrag

Marschier durch die Tür in den Raum mit dem pulsierenden Herz. Zerschlag das rote Objekt auf der anderen Seite. Dadurch öffnet sich der erste Eingang in der vorigen Höhle.

Halte Dich im engen Korridor links, bis Du am Ende eine graue Membran entdeckst. In der dahinter liegenden Höhle kämpfst Du gegen Plasma ❶, bevor Du oben durch die Membran gehst. Spring über den Abgrund und aktiviere den Schalter. Geh anschließend durchs Haupttor.



In der Höhle bekämpfst Du Plasma

Mission 22: Legendärer Kampf

Zeit: 8:00 Min. | 0 Rote Kugeln | 0 Blaue Kugelstücke

Flieg schneller mit gedrückter Ⓧ-Taste

Der Drache hinterlässt eine grüne Kugel

Mundus 1 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Sparda / Fähigkeiten: Wirbel / Schusswaffe: Energiekugeln

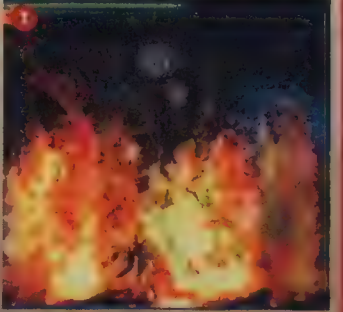
Mundus 2 | Empfohlene Ausrüstung – Dämon: Sparda / Fähigkeiten: Hin und zurück, Schwertcombo / Schusswaffe: Gewehr

Mission 23: Führer der Mutter

Zeit: 7:00 Min. | 600 Rote Kugeln | 0 Blaue Kugelstücke

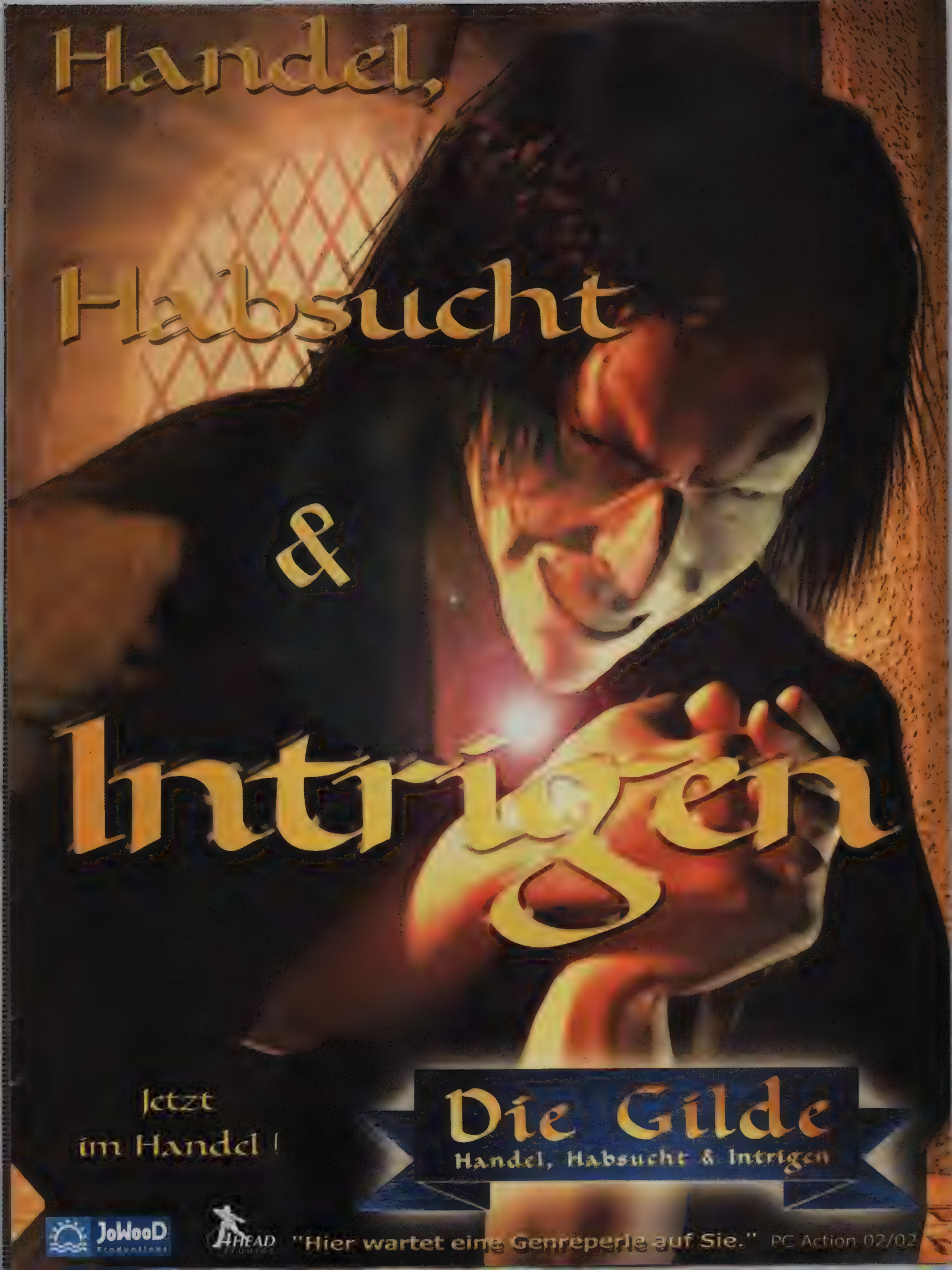
Lauf den Weg zurück zur Burg und dort durch den langen Korridor in den Raum mit dem Flugzeug. Nach einer Zwischensequenz stehst Du Mundus in seiner letzten Form gegenüber. Lade Deine T.T.-Anzeige mit Feuersturm auf und lass Infernos auf das Monstrum los ❶.

Lade nach der Sequenz drei T.T.-Symbole auf und feuere in Teufelsgestalt einen Pistolenschuss auf Mundus' Reste. Die Flugzeug-Flucht ist eher unterhaltsam als schwer.



Lass Infernos auf Mundus prasseln

Schon jetzt steht fest: Capcoms Dämonenjagd findet jetzt ihren Meister. „Devil May Cry" ist eines der wenigen Spiele, bei denen jedes erneute Durchspielen besonders viel Spaß macht. Wenn Du alle Missionen im „Human"-Modus, im „Devil Must Die"-Modus, in jeder Mission und jedem Schwierigkeitsgrad einen „S"-Rang erreichen willst, ohne jemals ein Game Over zu sehen, dann wünschen wir Dir viel Spaß! ❑


Handel,
Habsucht
&
Intrigen
Jetzt
im Handel!
Die Gilde
Handel, Habsucht & Intrigen
JoWooD
"Hier wartet eine Genreperle auf Sie." PC Action 02/02

GAME BOY ADVANCE

Inspector Gadget: Advance Mission

Dr. Klaue gibt nicht auf – diesmal hat er lauter Teufelsmaschinen an Sehenswürdigkeiten auf der ganzen Welt verteilt. Damit der schusselige Gadget sie auch alle findet, gibt's im Anschluss die Levelcodes für die Weltreise.

Aktiviert im Hauptmenü **Passwort**, und gebt dort einen der Codes ein.

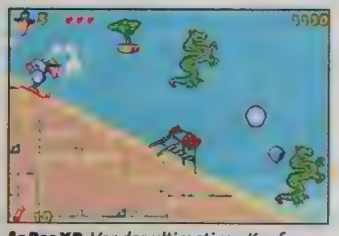
Passcodes

- Freiheitsstatue – In der Statue: **°7°MM14**
- Freiheitsstatue – Freiheitsflamme: **°3HML14**
- Der Turm – Der Turm hütet sich: **R3°3M64**
- Der Turm – Der Fahrstuhl: **R7H3L64**
- Der Turm – Höher als Alles: **°CH3L24**
- Die große Mauer – Am Fuße der Mauer: **°H°3M24**
- Die große Mauer – Auf der Mauer: **R5°3MR4**
- Big Ben – Der Palast: **°3RM33P**
- Big Ben – Der Gipfel: **RHRM37P**
- Ägypten – Das Tal der Könige: **RC7M27P**
- Ägypten – Die große Pyramide: **°9R33XP**

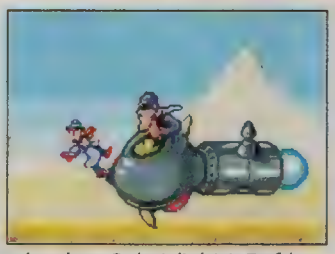
*Im Hauptmenü geht Ihr auf **Passwort**...*

...damit Ihr dort dieses eingeben könnt

***°3RM33P**: Wumms, das hat gesessen! Beim Aufstieg auf den Big Ben lässt sich Gadget nicht mehr aufhalten*



***°9R33XP**: Vor der ultimativen Konfrontation gibt's 'ne Runde Hürdenski...*



...dann kann Gadget die letzte Teufelsmaschine platt machen

Men in Black: The Series

„Here come the men in black..." Eine Alien-Rasselbande macht mal wieder die Gegend unsicher. Nur die Agenten J und K können noch was ausrichten.

Mit **Start Game** im Hauptmenü kommt Ihr zur Passcode-Eingabe.

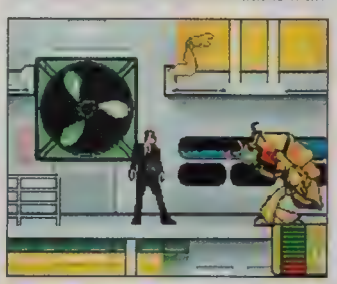
Passcodes

Level 3: **HSDSHSBS**	Level 6: **NNTNDWNY**
Level 4: **MXNMSNNG**	Unverwundbarkeit: **LVFRVRDD**
Level 5: **THXBXSCK**	

*Aktiviert **Start Game** im Hauptmenü...*

...und gebt einen der Codes ein

***NNTNDWNY**: Feuer frei! An Halloween steht eine ordentliche Monsterauskehr an*



***LVFRVRDD**: Besser als jede kugelsichere Weste – dank Unverwundbarkeit prallt jedes Geschoss vom Anzug ab*

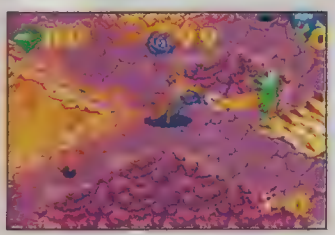
Spyro: Seasons of Ice

Die Cheats für den kleinen Drachen gebt Ihr im **Start**-Bildschirm ein.

Cheats

- Alle Level-Zugänge geöffnet: ↓↓↑↑←→↑↓Ⓐ
- 99 Leben: ←→→→↓↑→↑Ⓐ

*Hier im **Start**-Bildschirm gebt Ihr die Schummeleien ein*



←→→→↓↑→↑Ⓐ: Das grüne Nashorn bekommt eins übergebraten. 99 Leben geben halt doch ein sicheres Gefühl

↓↓↑↑←→↑↓Ⓐ: Mittendurch statt nur vorbei... so klappt das Punkte sammeln auf der Steinzeit-Rennstrecke!

Star Wars: Jedi Power Battles

Tretet der Handelsföderation auf den Schlips und beendet ihre Blockade-Taktik. Mit den folgenden Codes könnt Ihr diese Aktion mit allen vier Spielcharakteren erledigen.

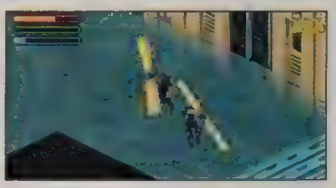
Im **Hauptmenü** geht Ihr dazu auf **Spiel fortsetzen**. Gebt jetzt einen Code aus der Liste ein und sucht Euch dann den gewünschten Level aus.

Cheats

- Alle Levels für Obi-Wan: **4FJ3BPJ**
- Alle Levels für Qui-Gon Jinn: **VHR3BFJ**
- Alle Levels für Mace Windu: **VCJGCYH**
- Alle Levels für Darth Maul: **VCJoXYK**

*Setzt im **Hauptmenü** das Spiel fort...*

...und aktiviert dort einen der Cheats



***VCJoXYK**: Als Darth Maul duelliert Ihr Euch im letzten Level mit... Darth Maul!*

***4FJ3BPJ**: Obi-Wan kann ganz unbesorgt kämpfen... er muss ja später noch im „Episode II"-Film mitspielen*

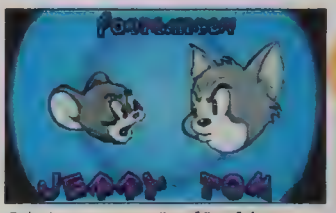
Tom und Jerry: Der magische Ring

Mit dem magischen Ring versucht Jerry so stark zu sein wie eine Katze. Eine wichtiger Gegenstand also, auf den eine wilde Hatz entbrennt. Damit das fixer geht, benutzt die Levelcodes!

Wählt im Hauptmenü **Fortfahren** und gebt dann einen Code ein.

Passcodes

Level 2: **3783**	Level 5: **5126**
Level 3: **5423**	Level 6: **8238**
Level 4: **5348**	Level 7: **8143**



*Geht im Hauptmenü auf **Fortfahren**...*

...und gebt einen der Codes ein

***8143**: In Level 7 will Jerry hoch hinaus. Die Clowns erledigen das auf die explosive Art*

Text: Martin Metzler

www.gameboya

Super Mario World TM - Super Mario Advance 2 TM © 1983-2002 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

THE MOST BEAUTIFUL DUETS

Frühlingsgefühle ...

Die neue KuschelRock Special Edition

mit den schönsten Duetten aller Zeiten!

Inkl. ausgewählten SONGTEXTEN im Booklet!

Unter anderem mit:

ROBBIE WILLIAMS & NICOLE KIDMAN • ***Somethin' Stupid*** | CELINE DION & CLIVE GRIFFIN • ***When I Fall In Love***

TERENCE TRENT D'ARBY & DES'REE • ***Delicate*** | MARIAH CAREY & LUTHER VANDROSS • ***Endless Love***

YOUSSOU N'DOUR & NENEH CHERRY • ***7 Seconds*** | LISA STANSFIELD & BARRY WHITE • ***All Around The World***

NICK CAVE & KYLIE MINOGUE • ***Where The Wild Roses Grow*** | SOMERSAULT & XAVIER NAIDOO • ***Way To Mars***

und 11 weiteren Lovestories!

BRAVO V·X RTL

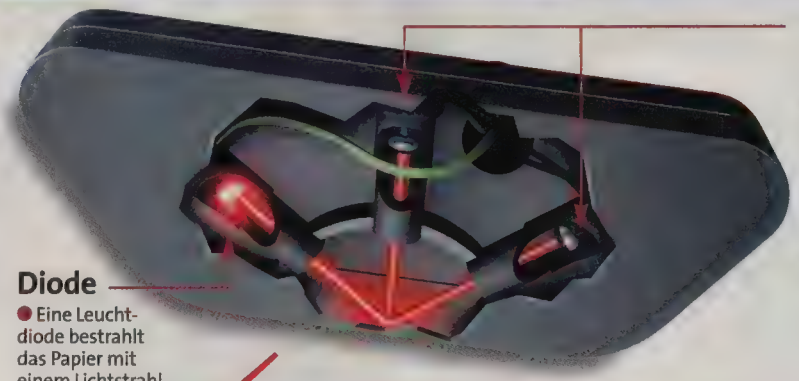
Sony Music BERLIN RECORDS

SPECIAL EDITION

1. Papiersorten-Erkennung

Papiersorten

● Ein Druck soll unverschmiert und sauber aufs Papier kommen. Dafür muss Dein Drucker wissen, welches Papier er einzieht.
Je nach Papiersorte (etwa Normalpapier oder Fotopapier) passt der Drucker die Menge der aufzutragenden Tinte und die Genauigkeit (Auflösung) für den Druck an.
● Früher musste man den Papiertyp im Druckertreiber von Hand auswählen. Heute übernehmen automatische Sensoren diese lästige Einstellarbeit. Solche optischen Sensoren (siehe rechts) findet man bislang meist nur in teureren Druckern.



Diode

● Eine Leuchtdiode bestrahlt das Papier mit einem Lichtstrahl.

Optische Sensoren

● Diese Sensoren ermitteln aus der Menge des reflektierten und zerstreuten Lichts das verwendete Papier.
● Die Information wird an den Druckertreiber weitergeleitet, der automatisch die richtigen Einstellungen trifft.
● Das Druckergebnis ist immer optimal – der Benutzer kann nichts falsch machen.

SO FUNKTIONIERT EIN DRUCKER

Tintenstrahldrucker bringen Bilder und Texte heutzutage immer brillanter zu Papier. Lies hier, nach welchem Prinzip die Tintenspritzer arbeiten!

2. Drucktechniken

Tinte und Druckverfahren

● Im Wesentlichen gibt es heute zwei Arten von Druckertinte: **Tinte auf Farbstoffbasis** und die teurere **pigmentierte Tinte**.
● Bei Tinte auf Farbstoffbasis sind die Farbstoffe in einer Flüssigkeit aufgelöst. Sie besteht zu großen Teilen aus Wasser, gemischt mit einigen chemischen Stoffen.
● Pigmentierte Tinte enthält dagegen lichtbeständige Teilchen, die das Papier nicht aufsaugt. Damit gemachte Ausdrucke sind schärfer und verblassen nicht.
● Epson benutzt als einziger Hersteller die **Piezo-Drucktechnik** zum Auftragen der Tinte. Alle anderen setzen auf **Thermotechnik**.

Druckkopf

● Er sitzt auf einem beweglichen Schlitten. Zeilenweise spritzt er Millionen kleiner Tröpfchen auf das Papier.

LEXIKON

Auflösung

Die Auflösung bestimmt die Genauigkeit, mit der ein Drucker ein Bild „zeichnen" kann. Sie ist in **dpi** (dots per inch, Punkte pro Zoll) angegeben.
Eine Auflösung von 1200 x 1200 dpi bedeutet, dass der Druckkopf 1,44 Millionen Tröpfchen auf die Fläche eines Quadratzolls verteilt. Da ein Zoll genau 2,54 Zentimeter entspricht, sind das mehr als 223.000 Punkte pro Quadratzentimeter!

Druckerpatronen

Tintenstrahldrucker besitzen in den meisten Fällen **zwei Patronen**. Die erste ist gefüllt mit schwarzer Tinte – ideal zum Textdruck. Die zweite enthält drei Farbkammern mit den Grundfarben Rot (Magenta), Blau (Cyan) und Gelb (Yellow). Durch Mischen kann der Drucker jeden gewünschten Farbton erzeugen.

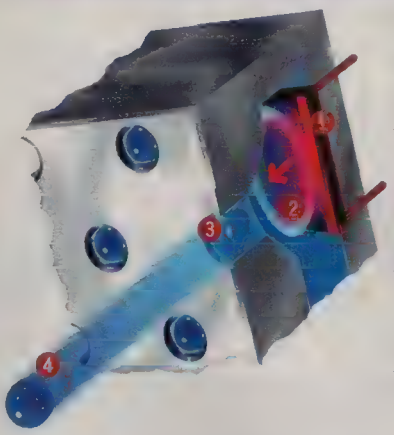
Papiersorten

Ausschlaggebend für gute Ausdrucke ist die passende **Papiersorte**. Man unterscheidet hauptsächlich drei Papiersorten: **Inkjet-Papier** (für normale Ausdrucke), **Hochglanz- oder Glossy-Papier** (für farbige Illustrationen) und **Fotopapier** (für hochauflösende Fotodrucke).

2a. Piezo-Drucktechnik

Bei der von Epson verwendeten **Piezo-Drucktechnik** wird die Tinte nicht erhitzt, sondern mechanisch aus der Düse gepresst.
In jedem Tintenkanal des Druckkopfs ist ein Piezo-Kristall ❶ eingebaut. Er verformt sich, sobald positive Spannung anliegt, und drückt aus der Düse ❷ einen Tropfen Tinte ❸. Durch negative Spannung fließt Tinte nach. So spritzt Tinte zwischen 20.000- und 30.000-mal pro Sekunde aus einer einzelnen Düse!
Die Größe der Tröpfchen lässt sich durch unterschiedlich starke Spannung beeinflussen.

2b. Thermo-Drucktechnik



Bei **Thermo-Tintendruck** ist jeder Tintenkanal des Druckkopfs mit einem Heizelement ❶ versehen. Es heizt die Tinte kurz auf, eine Luftblase ❷ entsteht. Diese Luftblase verdrängt die Tinte vor sich und drückt die Flüssigkeit durch die Düse ❸ heraus. Ein Tintentropfen ❹ entsteht, der auf das Papier geschossen wird.
Danach kühlt das Heizelement wieder ab, die Blase zerfällt – und der Vorgang kann von Neuem beginnen.
Wegen der Luftblasen (englisch: *bubble*) hat Canon diese Technik **Bubble-Jet** genannt. Dieser Begriff wird im Alltag meistens benutzt.

Text: Matthias Metzler · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Drucker im Test:

- Canon S200
- Canon S300
- Epson Stylus C40UX
- Epson Stylus C60
- HP deskjet 845c
- Lexmark Z45

Unter Druck: Sechs günstige Tintenstrahldrucker kämpfen um das schönste Ergebnis.

Farbspritzer-Duelle

Noch vor ein paar Jahren konnte man von billigen Druckern nicht viel erwarten. Textseiten verschmierten und gedruckte Fotos sorgten für wüste Pixelkleckse.

Doch inzwischen hat sich einiges getan. Selbst Einsteigergeräte liefern mittlerweile Top-Ergebnisse.

Ausstattungsfragen

Die meisten Käufer greifen heute zum Universalgerät. Denn neben dem reinen Textdruck bringt man gerne auch Fotos, CD-Cover oder bunte Internetseiten zu Papier.

Eine hohe Auflösung (gemessen in dpi) sorgt dafür, dass auch feinste Details beim Ausdruck wiedergegeben werden. Je höher Du die Auflösung wählst, umso mehr hat der Drucker zu tun. Einige Geräte werden da zur lahmen Ente und lassen den Anwender ewig schmoren. **Die Druckgeschwindigkeit ist deshalb ein wichtiges Kaufkriterium.**

Einstellungssache

Gesteuert wird der Tintenstrahler über einen Druckertreiber. Hier musst Du die passende Papiersorte auswählen und die gewünschte Qualität bestimmen. **Der Treiber sollte viele Möglichkeiten bieten, dabei aber trotzdem einfach zu bedienen sein.**

Handhabung

Auch sonst ist einfaches Handling erwünscht. Wer ständig das Papierfach nachfüllen muss, wird seinen neuen Tintenstrahler bald verfluchen.

Nicht unerheblich können die Kosten für Tintenpatronen sein. Viele Hersteller versuchen, die niedrigen Verkaufspreise der Drucker mit teuren Ersatzpatronen wieder auszugleichen.

Zum Glück gibt es aber für viele Modelle günstige und oft gleich gute Ersatzpatronen von anderen Herstellern. Eine Übersicht zu diesem Thema findest Du im Heft auf Seite 98.

Der Härtetest für Drucker: Diese vielfarbige Vorlage mussten sie wiedergeben

Fazit

Mal abgesehen vom enttäuschenden **C40UX** machten alle Drucker im Test eine anständige Figur. Den besten Eindruck hinterließ der **S300 von Canon**. Das platzsparende Modell überzeugt mit schnellem Druck und sehr guten Druckergebnissen.

Auch mit den Tintenspritzern **HP deskjet 845c**, **Lexmark Z45** und **Epson C60** kann man nichts falsch machen.

Der kleine **Canon S200** gefiel zwar auch mit respektablen Ergebnissen, doch seine Druckzeiten sind beim Fotodruck unerträglich lang.

Tipp: USB ist inzwischen zwar Standard, doch wer noch einen älteren Rechner mit Parallelport hat, bekommt mit dem C60 ein Kombigerät.

Doch lies selbst, was der Test alles zum Vorschein brachte.

Alle Druck-Ergebnisse auf einen Blick

Referenz-Bild	Canon S200	Canon S300	Epson Stylus C40UX	Epson Stylus C60	HP deskjet 845c	Lexmark Z45
Vorlage: So sahen die Hauttöne in Echt aus	*Der S200 druckt Hauttöne recht überzeugend*	*Die Hautfarben wirken sehr realistisch*	*Etwas blass wirken Ausdrucke mit dem C40UX*	*Kräftige, aber leicht verpixelte Farben*	*Die Hauttöne sind dezent und leicht gelblich*	*Der Z45 erzeugt einen etwas kühleren Teint*

Text: Matthias Metzler · Fotos: Mauritius, Michael Kayser · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Der Kleinste

Canon S200

Der S200 ist mit 85 Euro nicht nur klein im Preis, er beansprucht auch am wenigsten Stellplatz.

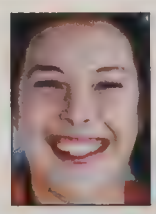
Ausstattung: Der Zwerg schafft eine beachtliche Auflösung von 2880 x 720 dpi. Den Netzschalter hat Canon eingespart. Der Papiervorrat fasst nur magere 50 Blatt Papier.

Installation: Dank Schnellanleitung klappt der Anschluss problemfrei.

Qualität: Die Druckqualität von Text und Fotos ist noch gut, wenn auch die letzten Details fehlen. Besonders auf Canons „Photo Paper Pro" sehen Ausdrucke ansprechend gut aus. Ausdrucke auf Kodak- oder Pelikan-Fotopapier enttäuschen dagegen.

Neben dem lauten Betriebsgeräusch stören vor allem die extrem langen Druckzeiten. Für ein 10 x 15 cm großes Foto muss man rund 10 Minuten warten – das ist zu viel!

Fazit: Günstiger Drucker, der sich nur für gelegentliche Prints lohnt.



Die Farben wirken pixelig und dunklere Grautöne sind kaum zu unterscheiden

S200
Thermo-Tintenstrahldrucker
ca. 85 € | Hersteller: Canon
www.canon.de
Der S200 von Canon liefert durchaus ansprechende Ergebnisse, braucht aber zu lange
3+

Der Präzise

Canon S300

Der S300 ist zwar der große Bruder des S200, er benötigt aber nur unwesentlich mehr Stellfläche.

Ausstattung: Am Puls der Zeit bietet das Canon-Gerät gute 2400 x 1200 dpi Auflösung.

Die Tintenpatronen sind die gleichen wie beim S200. Sie sind zwar recht klein, kosten aber relativ wenig.

Positiv: Mit dem Netzschalter kannst Du das Gerät immer komplett vom Netz nehmen.

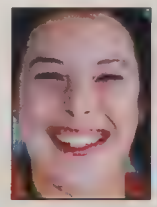
SCREENFUN Testsieger

Installation: Einfach und schnell.

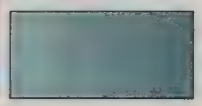
Qualität: Im Vergleich zum S200 kommen Fotodetails sichtbar besser rüber. Auch die Hauttöne wirken sehr realistisch. Die Graustufen sind aus der Nähe aber etwas vergilbt.

Der Textdruck ist gut, nur in der Vergrößerung sieht man ein paar vereinzelte fehlgeschossene Punkte neben dem Buchstaben.

Fazit: Dank sehr gutem und schnellem Fotodruck die beste Wahl.



Der Ausdruck ist sehr detailreich, auch die Grautöne sind differenziert



S300
Thermo-Tintenstrahldrucker
ca. 130 € | Hersteller: Canon
www.canon.de
Der platzsparende Canon S300 druckt Fotos und Texte gleichermaßen schnell und gut
1-

Der Farbschwache

Epson Stylus C40UX

Mit rund 80 Euro ist der Stylus C40UX ausgesprochen günstig.

Ausstattung: 1440 x 720 dpi Auflösung und 100 Blatt Papiereinzug sind für diesen Preis attraktiv.

Installation: Ein übersichtliches Faltblatt erklärt alle Schritte.

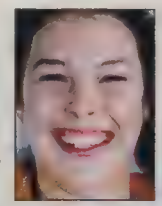
Qualität: Während Fotoausdrucke auf Geha-Papier noch recht ordentlich wirken, sieht es bei anderen Papieren mau aus. Weder mit Kodak- noch mit Pelikan- oder HP-Papier weiß der C40 zu gefallen. Die Ausdrucke sind hier besonders schlapp und farblos.

Der Textdruck ist auch keine Stärke des Epson-Modells. Die Buchstaben sind sichtbar ausgefranst.

Auf Dauer stört auch das sehr laute Betriebsgeräusch.

Fazit: Wer den Stylus C40UX schon zu Hause hat, kann mit Geha-Papier noch das Beste aus dem Gerät holen.

Alle anderen kaufen sich lieber ein anderes Gerät aus dem Test.



Die Farben kommen lasch rüber, zudem wirken die Grautöne verwaschen

Stylus C40UX
Piezo-Tintenstrahldrucker
ca. 80 € | Hersteller: Epson
www.epson.de
Weder beim Text- noch beim Fotodruck kann der Epson überzeugen – nur beim Preis
3-

Der Rasante

Epson Stylus C60

Der C60 von Epson bietet gute Druckqualität, hat aber Macken.

Ausstattung: Neben der Auflösung 2880 x 720 dpi bietet der Epson als Einziger zusätzlich einen Parallelport.

Installation: Wie beim kleineren C40UX ist das Anschließen nur eine Frage von wenigen Minuten.

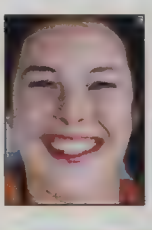
Qualität: Die Graustufen sind mit einem leichten Rotstich versehen und verrauscht. Dunklere Grautöne sind nicht mehr genau zu unterscheiden.

Die Farben und Hauttöne kommen auf Kodak-Papier etwas zu stark betont rüber. Mit Geha-Papier sehen sie dagegen schön realistisch aus. Auch Details zeichnet der C60 sehr genau.

Der Textdruck ist wesentlich besser als beim C40UX. Auch wenn in der Vergrößerung die Kanten etwas unruhig verlaufen, verdient er noch ein „gut".

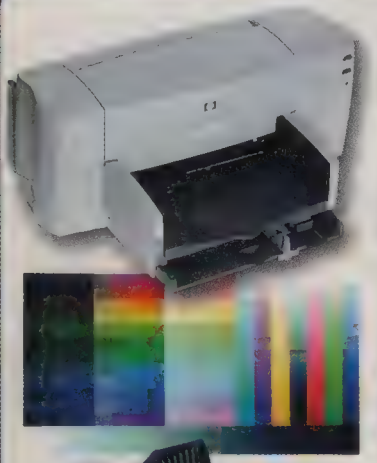
Punkten kann der Epson vor allem mit seinen exzellenten Druckzeiten.

Fazit: Schneller und guter Drucker.



Alle Farben erscheinen sehr kräftig, doch sind die Farb- und Grautöne etwas unsauber

Stylus C60
Piezo-Tintenstrahldrucker
ca. 125 € | Hersteller: Epson
www.epson.de
Schneller Printer mit gutem Textdruck. Die Farbtöne sind aber eine Spur zu verrauscht
2-



Der Mausgraue

HP deskjet 845c

SCREENFUN Preistipp

Der mausgraue deskjet 845c wirkt auf den ersten Blick langweilig, doch er hat was auf dem Kasten!

Ausstattung: 600 x 1200 dpi sind etwas knapp, aber ausreichend.

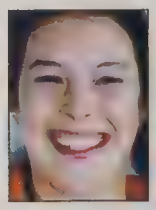
Installation: Das Installationsprogramm ist vorbildlich und erklärt alle Schritte im Detail.

Qualität: Der HP erzielt mit jedem getesteten Druckerpapier gleich gute Ergebnisse. Gedruckten Fotos fehlt zwar das letzte Detail, doch das fällt nicht weiter auf. Die Farben sind neutral und nicht verrauscht. Auch die Grautöne kommen gut, allerdings mit einem Hang ins Bläuliche.

Das Drucken von Text gelingt dem HP vorbildlich gut.

Sensationell ist auf jeden Fall der sehr leise Betrieb. Den deskjet 845c sollte sich die lärmende Konkurrenz mal als Vorbild nehmen.

Fazit: Gelungenes Gerät, das aber etwas flotter sein könnte.



Haut- und Grautöne erscheinen dezent. Gut: Die Farben verpixeln fast gar nicht

deskjet 845c
Thermo-Tintenstrahldrucker
ca. 100 € | Hersteller: HP
www.hewlett-packard.de
Der flüsterleise deskjet 845c gefällt mit gutem Text- und ansehnlichem Fotodruck
2

Der Allrounder

Lexmark Z45

Mit dem brandneuen Z45 ist Lexmark ein ausgewogener Tintenstrahler gelungen.

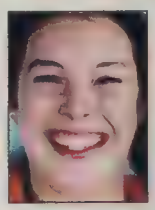
Ausstattung: Die Auflösung (2400 x 1200 dpi) gehört zur Oberklasse im Test. Daneben bietet der Lexmark als einziger Drucker eine automatische Druckkopfausrichtung.

Installation: Auch der Z45 lässt sich völlig problemlos installieren.

Qualität: Beim Textdruck liefert der Z45 ein sauberes Ergebnis. Kleine Unsauberkeiten am Rand der Buchstaben sind nur mit der Lupe zu erkennen.

Farbausdrucke gefallen besonders auf Kodak-Papier. Die Farben überzeugen vor allem bei den kritischen Hauttönen. Feinste Details und Muster verschluckt der Z45 jedoch trotz seiner hohen Auflösung. Die Ergebnisse können sich aber dennoch sehen lassen.

Fazit: Ein empfehlenswertes Gerät: schnell beim Text, aber etwas zu langsam beim Fotodruck.



Die etwas blasseren Hauttöne gefallen durchaus. Es fehlt ein wenig an Schärfe

Z45
Thermo-Tintenstrahldrucker
ca. 100 € | Hersteller: Lexmark
www.lexmark.de
Der Allrounder Z45 von Lexmark überzeugt mit gutem Text- und Bildausdruck
2

Alle sechs getesteten Tintenstrahldrucker im Überblick

Hersteller: Produktname	Canon S200	Canon S300	Epson Stylus C40UX	Epson Stylus C60	HP deskjet 845c	Lexmark Z45
Internet	canon.de	canon.de	epson.de	epson.de	hewlett-packard.de	lexmark.de
Preis	99 Euro	129 Euro	99 Euro	129 Euro	100 Euro	100 Euro
günstigster Anbieter bei Redaktionsschluss	89 Euro bei mmdfactory.de	115 Euro bei mmdfactory.de	69 Euro bei funcomputer.de	93 Euro bei funcomputer.de	98 Euro bei mmdfactory.de	89 Euro bei pckauf2000.de
Ausstattung						
maximale Auflösung	2880 x 720 dpi	2400 x 1200 dpi	1440 x 720 dpi	2880 x 720 dpi	600 x 1200 dpi	2400 x 1200 dpi
Anzahl Patronen	1 x Schwarz, 1 x Farbe	1 x Schwarz, 1 x Farbe	1 x Schwarz, 1 x Farbe	1 x Schwarz, 1 x Farbe	1 x Schwarz, 1 x Farbe	1 x Schwarz, 1 x Farbe
Farbe und Fotodruck	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Anschluss	USB	USB	USB	USB, Parallel	USB	USB
Papierzufuhr	50 Blatt	100 Blatt	100 Blatt	100 Blatt	100 Blatt	100 Blatt
Duplex	manuell	manuell	manuell	manuell	manuell	manuell
Papierkassette	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Maße (B x T x H)	395 x 183 x 156 mm	448 x 185 x 153 mm	424 x 198 x 337 mm	445 x 212 x 451 mm	445 x 203 x 255 mm	445 x 196 x 240 mm
Testwerte						
A4-Testseite	44 s (ausreichend)	17 s (gut)	29 s (befriedigend)	17 s (gut)	32 s (gut)	19 s (gut)
A4-Text mit Grafik	56 s (ausreichend)	25 s (gut)	80 s (ausreichend)	21 s (gut)	77 s (befriedigend)	29 s (gut)
Foto (10x15 cm)	60 s (befriedigend)	90 s (gut)	120 s (befriedigend)	120 s (befriedigend)	180 s (befriedigend)	210 s (befriedigend)
Qualität Text (visuell)	befriedigend	gut	ausreichend	gut	gut	gut
Qualität Foto (visuell)	befriedigend	gut	gut	gut	gut	gut
Lautstärke	laut	laut	sehr laut	sehr laut	sehr leise	sehr laut
Gesamtnote	3+	1-	3-	2	2	2

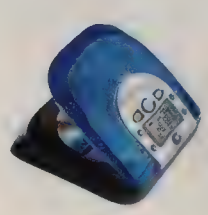
it´s simple!

Sie schaffen ein Kunstwerk.

Und bewahren es für die Ewigkeit.

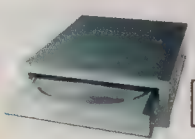
Multimedia Storage für kreative Köpfe

In jedem Menschen steckt ein Künstler! Und nie war es einfacher, die eigenen Ideen auch digital in die Tat umzusetzen. Ganz egal, ob Musik, Fotos oder Video. Damit Ihr Rechner jederzeit mit Ihrer Kreativität mithält, bietet Ihnen Freecom ebenso leistungsfähige wie einfach zu bedienende Lösungen für Multimedia-Storage. Damit sind Ihren Ideen keine Grenzen gesetzt – selbst wenn Sie sich an 3D-Skulpturen versuchen ...



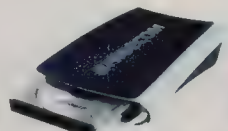
Beatman II
MINI CD/MP3 PLAYER

Speichern Sie bis zu 210 Minuten Musik auf einer Mini CD-R und spielen Sie sie mit dem Freecom Beatman II überall unterwegs ab. Mit 480 Sekunden Anti Shock Buffer.



Freecom internal DVD+RW

Neu: DVDs beschreiben und CDs brennen, mit Top-Leistung zum günstigen Preis. Mit dem internen Freecom DVD+RW machen Sie Ihren Rechner fit für das neue DVD-Zeitalter.



FX-1
CD-RW

CDs brennen mit Hi-Speed zum extrem günstigen Preis: Der Freecom FX-1 bietet Top-Technologie und höchste Performance. Anschluss mit dem neuen Hi-Speed-Standard USB-2 und an jedem USB-Port.

WWW.FREECOM.DE

MULTIMEDIA STORAGE / PORTABLE STORAGE / DESKTOP STORAGE / NETWORK ATTACHED STORAGE / BACKUP STORAGE

FREECOM
THE FUTURE IS SIMPLE!

Schöner drucken

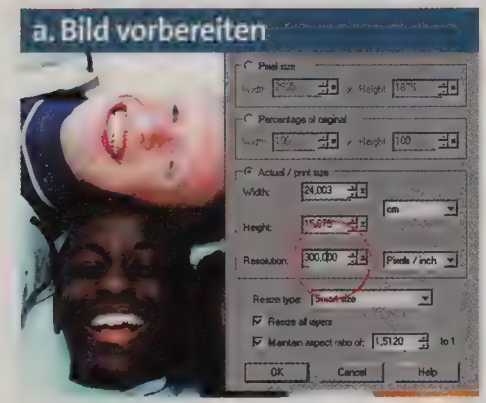
Dein Drucker liefert nur schlappe Bilder? Kein Problem, mit diesen Tipps bringst Du ihn schnell wieder auf Vordermann.

Durch die Wahl der richtigen Papiersorte lässt sich die Bildqualität am meisten verbessern

Damit das Lachen frisch wie am Tag der Aufnahme wirkt, musst Du ein paar Drucktipps beachten

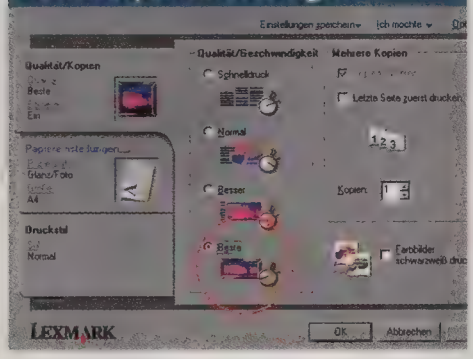
1. Drucker einstellen

a. Bild vorbereiten



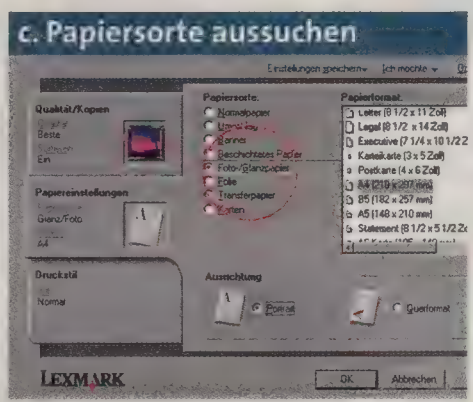
Besonders wenn Du hochauflösende Bilder drucken willst, gilt es zunächst die **Auflösung anzupassen**. Das Bild sollte etwa 300 dpi oder besser haben. Lade es in ein Bildbearbeitungsprogramm wie „Paint Shop Pro" (*www.jasc.com*). Unter „Image – Resize" stellst Du „300 Pixels/Inch" ein. Die empfehlenswerte Druckgröße wird automatisch angezeigt.

b. Druckqualität festlegen



Die meisten Drucker erkennen die Papiersorte nicht von allein. Beispiel Fotodruck: Gehe auf „Start – Einstellungen – Drucker". Bei Lexmark-Geräten wechselst Du unter „Qualität/Geschwindigkeit" von „Normal" auf „Beste".

c. Papiersorte aussuchen



Jetzt noch die richtige Papiersorte wählen: Mit Fotopapier sehen die Ergebnisse am besten aus. Manche Hersteller bieten auch Assistenten an, die Dir bei der Wahl der Einstellung helfen. Diese übernehmen dann die lästige Einstellarbeit.

2. Eine Frage des Papiers

Für scharfen und unverlaufenen Text benötigst Du so genanntes **„Inkjet"-Papier**. Texte, Cliparts und bunte Bildchen wirken auf **„Glossy"-Papier (Hochglanz)** besonders edel. Für besondere Fotos greifst Du sogar zum teureren **Fotopapier**.

Nicht alle sind gleich: Es lohnt sich, erst verschiedene Papierhersteller zu testen, bevor Du Dir einen größeren Vorrat zulegst. Spartipp: Immer erst **auf billigem Normalpapier** zur Probe drucken!

3. Streifen im Ausdruck

Das leidige Übel bei Tintendruckern sind **verstopfte oder eingetrocknete Düsen**. Tauchen im Druck Querstreifen auf, wird es höchste Zeit zum **Düsenreinigen**. Ruf dazu im Druckertreiber die entsprechende Funktion auf. Bei der Gelegenheit solltest Du auch gleich die Druckköpfe justieren.

4. Alternative Tinte

Wer schon mal frische Patronen gekauft hat, wird sich über die hohen Kosten geärgert haben. Doch es muss nicht immer die teure Originalware sein. **Alternative Hersteller bieten meist genau so gute Tinte für deutlich weniger Geld an.**

In der Tabelle unten siehst Du, welche Hersteller Patronen für die Drucker im Test anbieten oder demnächst anbieten wollen.

5. Vorteil Laserdrucker

Besser als jeder noch so gute Tintenstrahler beherrschen Laserdrucker die Textausgabe.

Wenn Du auf bunte Bildchen verzichten kannst, dann hol Dir den **Epson EPL 5900L** für rund 300 Euro. Er liefert ein hervorragendes Schriftbild und ist günstig im Unterhalt. Infos unter *www.epson.de*

Unschlagbar in Sachen Text sind Laserdrucker

6. Staubschutzhülle

Auch wenn es spießig aussieht: Mit einer Staubschutzhülle verhinderst Du, dass die feine Mechanik des Druckers verdreckt.

Das teure Fotopapier solltest Du ebenfalls nicht offen herumliegen lassen. Am besten bewahrst Du es in der gelieferten Papphülle auf.

7. Patronen zum Recycling!

Verbrauchte Patronen gehören nicht in den Müll. Im Gegenteil, Du kannst sie sogar zu Geld machen. Einige Hersteller bieten Rücknahme-Systeme an. Über *www.prints-n-points.com* können etwa Schulen Sammelpunkte erwerben. Es locken fette Prämien wie CD-Brenner oder Joysticks. Mehr als 1500 Schulen sind schon dabei, vielleicht auch Deine.

Sparen mit günstigen Patronen

Druckertinte im Preisvergleich

Drucker	Original	Geha	Pelikan Hardcopy	KMP	Pearl
Canon S200 /	Schwarz: 9,90 €	Schwarz: 4,49 €	geplant, Preis offen	Schwarz: 5,95 €	Schwarz: 6,90 €
Canon S300	Farbe: 22,90 €	Farbe: 8,99 €	geplant, Preis offen	Farbe: 13,25 €	Farbe: 12,90 €
Epson Stylus	Schwarz: 18,76 €	Schwarz: 11,99 €	–	Schwarz: 11,30 €	Schwarz: 6,90 €
C40UX	Farbe: 26,30 €	Farbe: 16,99 €	–	Farbe: 14,80 €	Farbe: 11,90 €
Epson Stylus	Schwarz: 40,69 €	Schwarz: 25,99 €	Schwarz: 24,95 €	Schwarz: 22,95 €	Schwarz: 22,90 €
C60	Farbe: 33,89 €	Farbe: 21,49 €	Farbe: 19,95 €	Farbe: 19,95 €	Farbe: 19,90 €
HP deskjet	Schwarz: 35,00 €	Schwarz: 19,99 €	–	Schwarz: 25,00 €	–
845c	Farbe: 35,00	Farbe: 27,95	–	–	–
Lexmark Z45	Schwarz: 43,00 €	Schwarz: 23,49 €	–	–	–
	Farbe: 48,00 €	Farbe: 25,49 €	–	–	–

Text: Matthias Metzler · Foto: Mauritius

Spectrum 7KLr+
17" pure flat tube
0,25 mm dot pitch
TCO 99
95 kHz
Hardware AWARD 07 2001
Für Preis-Leistungs-Verhältnis
AOC 7KLr+
PC Praxis
WinstaLAB
Spectrum 7GLr
17"
0,25 mm dot pitch
TCO 99
95 kHz
Hardware AWARD
Für gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
PC PRAXIS
Spectrum LM 500
15"
Pixel Pitch 0,3 mm
TCO 99
1024 x 768 @ 75 Hz
PC WELT TOP 10 PLATZ 10
AOC LM 500
Spectrum LM 700
17"
Pixel Pitch 0,264 mm
TCO 99
1280 x 1024 @ 60 Hz
Your work never looked better
AOC®
eyes value.
TM
AOC International (Europe) GmbH
Lahnstraße 86 a
12055 Berlin · Germany
fax +49 30 686 9069
eMail info@aoc-europe.com
www.aoc-europe.com

BRAVO SCREENFUN

Schnäppchen-Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware

(Stand: Ende März 02)

PC-Komplettsysteme

Test in Heft 12/01

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	652 Euro ▲	PC ohne Monitor, AMD Duron 1200 MHz, 128 MB DDRAM, 40-GB-HDD, 64-MB-GeForce2-MX-400, 52x-CD-ROM, Win XP	ACom PC
Mittelklasse	967 Euro ✸	PC ohne Monitor, AMD XP 1700, 256 MB DDRAM, 40-GB-HDD, 64-MB-GeForce4-MX440, 16x/40x-DVD-ROM, Win XP Home	Atelco
Spitzenklasse	1487 Euro ✸	PC ohne Monitor, AMD XP 2000+, 512 MB DDRAM, 60-GB-HDD, 64-MB-GeForce3-Ti-500, 16x/48x-DVD-ROM, Win XP Home	Atelco

Mainboards

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteigerklasse (Sockel A / AMD)	66 Euro ■	ECS Elitegroup K7S5A (SiS 735)	Mindfactory
Mittelklasse (Sockel A / AMD)	84 Euro ▼	ECS Elitegroup K7S6A (SiS 745)	Fun Computer
Spitzenklasse (Sockel A / AMD)	128 Euro ▲	Enmic 8TCX2+ (VIA KT266A)	E-Bug

Prozessoren

	Preis	Anbieter
AMD Duron 1000 MHz	65 Euro ▼	Mindfactory
AMD Duron 1300 MHz	109 Euro ▼	E-Bug
AMD Athlon XP 1800+	162 Euro ▼	suo Computer
AMD Athlon XP 2000+	267 Euro ✸	suo Computer

Sony

	Preis	Anbieter
PSone-Konsole	125 Euro ▲	Fun Computer
Playstation-2-Konsole	294 Euro ▼	E-Bug
PS2-Value-Box (Konsole, 2 Pads, Fernb.)	329 Euro ✸	Amazon.de
PS2-Lenkrad: Logitech Driving Force	91 Euro ▼	Padercomp

Nintendo

	Preis	Anbieter
Nintendo Gamecube (Vorbestellung)	250 Euro ■	Amazon.de
Nintendo-64-Pikachu-Konsole	67 Euro ■	Game and Fun
Game-Boy-Advance-Handheld	92 Euro ■	Technikdirekt.de
InterAct Powershield Advance	15 Euro ■	Fairtronic

Microsoft

	Preis	Anbieter
Xbox-Konsole	460 Euro ▼	Fun Computer
Microsoft DVD-Playback-Kit	45 Euro ■	Okay Soft
Microsoft RGB-Kabel	28 Euro ■	Okay Soft
Saitek Adrenalin Pad	28 Euro ✸	Computeruniverse.net

Soundkarten

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	24 Euro ■	Hercules Game-surround Muse XL	Fun Computer
Mittelklasse	36 Euro ■	Creative Soundblaster Live Player 5.1 (Bulk)	Mindfactory
Spitzenklasse	104 Euro ■	Creative Soundblaster Audigy Player (Retail)	Mindfactory

Grafikkarten

Test in Heft 4/02

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	81 Euro ▲	Hercules 3D Prophet 4500 (Kyro II), 64 MB	suo Computer
Mittelklasse	146 Euro ✸	Creative 3D Blaster 4 MX 440, 64 MB	E-Bug
Spitzenklasse	439 Euro ✸	Creative 3D Blaster 4 Titanium 4600, 128 MB	Fun Computer

CD- und DVD-Laufwerke

	Preis	Beispiel	Anbieter
CD-ROM-Laufwerk	40 Euro ■	Acer CD-656A, 56x	GetWinners.de
DVD-ROM-Laufwerk	72 Euro ✸	Samsung SD-616,16/48x	GetWinners.de
CD-Brenner (CD-RW)	102 Euro ✸	Lite On LTR-32123S, 32x	E-Bug

Monitore

	Preis	Beispiel	Anbieter
17 Zoll (95 kHz, TCO 99)	208 Euro ▼	AOC 7Klr+	suo Computer
19 Zoll (96 kHz, TCO 99)	261 Euro ✸	Samsung Samtron 96P	E-Bug
21 Zoll (96 kHz, TCO 95)	593 Euro ▼	Samsung Samtron 210P	E-Bug

Tintenstrahl-Drucker

Test im Heft ab Seite 94

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	69 Euro ■	Lexmark Z33	Alternate
Mittelklasse	134 Euro ■	Lexmark Z53	Alternate
Spitzenklasse	236 Euro ▼	Epson Stylus Photo 895	Computeruniverse

Anbieter-Nachweis

ACom PC-Technikcenter · Uhlandstr. 134 · 10717 Berlin · Tel.: (030) 863 90 80 · Fax: (030) 86 39 08 40 · www.acom-pc.de

Alternate · Philipp-Reis-Str. 9 · 35440 Linden · Tel.: (01805) 90 50 40 · Fax: (06403) 90 50 20 · www.alternate.de

Amazon.de · Moosacher Straße 51 · 80809 München · Tel.: (0180) 535 49 90 · Fax: – · www.amazon.de

Atelco Computer Event · Gewerbepark Echtrop · 59519 Möhnesee · Tel.: (0800) 114 44 44 · Fax: (02924) 99 44 00 · www.atelco.de

Computeruniverse.net · Industriestr. 21 · 61381 Friedrichsdorf · Tel.: (0700) 86 48 37 73 · Fax: (06172) 73 22 00 · www.computeruniverse.net

E-Bug · Postfach 12 63 · 31073 Delligsen · Tel.: (05187) 91 01 90 · Fax: (05187) 91 01 80 · www.e-bug.de

Fairtronic GbR · Lange Straße 16 · 27404 Boitzen · Tel.: (04287) 92 52 41 · Fax: (04287) 92 52 43 · www.fairtronic.de

Fun Computer Center · Maximilianstr. 21 · 87700 Memmingen · Tel.: (08331) 474 99 · Fax: (08331) 862 11 · www.funcomputer.de

Game and Fun · Nordstraße 22 · 95152 Selbitz · Tel.: (09280) 58 89 · Fax: (09280) 95 32 12 · www.game-and-fun.de

GetWinners.de GmbH · Bürgerweide 12 f · 20535 Hamburg · Tel.: (040) 24 19 58 85 · Fax: (040) 24 19 59 04 · www.getwinners.de

Mindfactory AG · Ölhafendamm 12-14 · 26384 Wilhelmshaven · Tel.: (04421) 913 11 10 · Fax: (04421) 913 12 50 · www.mindfactory.de

Okay Soft · Am Graben 2 · 92557 Weiding · Tel.: (09674) 12 79 · Fax: (09674) 12 94 · www.okaysoft.de

Padercomp GmbH & Co. KG · Friedrich-List-Str. 39 · 33100 Paderborn · Tel.: (05251) 158 00 · Fax: (05251) 15 80 12 · www.padercomp.de

suo Computer · Bergstraße 6 · 31097 Irmenseul · Tel.: (05183) 94 61 36 · Fax: (01212) 510 75 90 37 · www.suocomputer.de

Technikdirekt.de · Alfred-Nobel-Str. 6 · 97080 Würzburg · Tel.: (01805) 77 00 66 · Fax: (01805) 77 00 99 · www.technikdirekt.de

Das Pad eignet sich wegen der längeren Griffstücke auch für größere Hände

Saitek PX4500

Mit dem **PX4500** für die PS2 bringt Saitek ein ausgereiftes und gut verarbeitetes Gamepad für gerade mal 20 Euro in den Handel.

Die leichtgängigen Analogsticks laufen sauber und besitzen eine rutschfeste Gummierung.

Sie lassen sich durch silberfarbene Drehringe fixieren. Dann bewegen sich die Sticks nur nach oben und unten oder nach rechts und links – sehr angenehm beim Steuern von Fahrzeugen wie etwa im beliebten Actionkracher „Burnout".

Die beiden [L] und [R]-Tasten sind leicht schwammig. Die vier Standard-Feuerbuttons stehen weiter aus dem Pad heraus als beim Sony-Original-Zubehör. Zum Durchdrücken braucht man zwar etwas länger – als Ausgleich bietet das PX4500 aber eine zweistufige Dauerfeuer-Funktion.

Klasse ist auf jeden Fall das überlange Verbindungskabel: Es misst ganze drei Meter!

Fazit: Gelungenes PS2-Gamepad. Trotz leichter Mängel eine gute und – beim Preis von 20 Euro – günstige Alternative 2

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns! · Text: Matthias Metzler · Fotos: Michael Kayser

More Games. More Fun. Cube!

Der Burner 2002.

NINTENDO GAMECUBE™

Der Nintendo-Game Cube

- ★ kompaktes Würfelformat
- ★ 485 MHz Prozessor
- ★ 1,5 GB Speicher

★ YOUR CHANCE TO RESERVE! ★

Mit diesem Schein reservierst du dir deinen persönlichen Game Cube!
Jetzt ankreuzen und bei deinem Vedes Fachgeschäft abgeben!

- ○ Game Cube purple
- ○ Game Cube black
- ○ Luigi´s Mansion
- ○ Super Smash Bros. (ab Ende Mai)
- ○ Pikmin (ab Mitte Juni)
- ○ Wave Race-Blue Storm

Name _____

Adresse _____

Telefonnummer _____

Abgabedatum _____

HOTLINE: Frag nach deinem Fachhändler! 0911/65 58-555 oder schau unter www.vedes.de

vedes

SPECIAL

Lego-Wettkampf! Der Sieger aus der SCREENFUN-Vorrunde reiste mit einem Klopapier-Abreißer zum Finale – und gewann!

ROBOT

SCREENFUN-Leser siegt mit seinem „Clobot"

Michael Müller, der schreibt, liegt auf dem Weg zum Städtefinals, erhielt einen einzigartigen „Stegosaurus"

Hotelmanager und SCREENFUN-Fans aufgepasst, diese Erfindung könnte eure Toiletten revolutionieren! Auf nur einen einzigen Knopfdruck wickelt der „Clobot" Klopapier ab, schneidet es durch, schiebt es weiter, und wenn die Rolle leer ist, gibt er Alarm.

Den Prototypen entwickelte und programmierte kein Hightech-Ingenieur, sondern einer unserer Leser: der 13-jährige Michael Müller. Mit seinem „Clobot" errang er den Hauptgewinn des Lego-Mindstorms-Wettbewerbs.

Erinnert Ihr Euch? Vorigen Herbst startete Lego mit Energizer den Mindstorms-Wettbewerb: **Jugendliche aus Deutschland, Österreich und Schweiz konnten ihre Ideen für einen Energie-Roboter an Lego schicken. Parallel rief das SCREENFUN-Team in Heft 11/01 alle Leser und Leserinnen auf, ihre abgefahrensten Einfälle in die Redaktion zu senden.** Die besten drei Ideen belohnten wir mit einem Mindstorms-Basisbaukasten. Die Idee eines Klopapierabreißer-Roboters war zudem so witzig, dass SCREENFUN den Tüftler zu einem der vier Städtefinales einlud, nämlich nach Berlin, um dort seinen fertig gebauten Roboter vorzustellen.

Als der clevere Robot im Berliner Finale losiegte, staunte die Jury Legoklötze: Der „Clobot" nutzt auf originelle Art Pneumatik, Reibung und Rotation – und wurde zur besten Konstruktion gewählt.

Aber die Konkurrenz schlief nicht! Während Michael sich gegen drei andere gewiefte Erfinder behaupten musste, bewiesen weitere 15 Finalisten in Hamburg, Wien und Zürich ihre Daniel-Düsentrieb-Qualitäten:

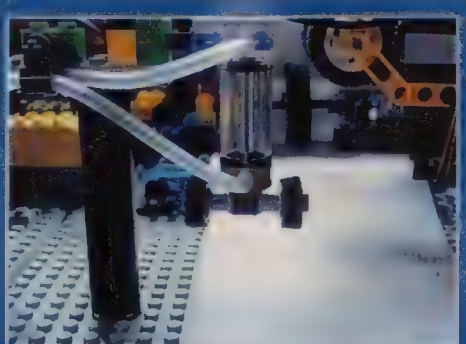
Der „BKMR" prüft Batterien und sortiert sie nach ihrer Leistung. Der „Wisch-Wasch 2002" putzt selbständig den Boden. Und der „No Stream" läuft ganz ohne RCX-Batterien nur mit Kurbelkraft! Die Jury vergab Punkte für Idee, Optik und Technik und bestimmte so die jeweiligen Gewinner.

Doch wer war der Beste der Besten? Nach den Städtewettbewerben stand fest: Der „Clobot" lag im Punktevergleich vor allen anderen! Respekt!

Für faule Örtchen-Besucher: Der „Clobot" schneidet Klopapier hinterngerecht zu!

So funktioniert der „Clobot"

1. Nach einem Knopfdruck auf den RCX-Baustein wickelt der Klo-Roboter erstmal einige Lagen Papier an. Gummi ummantelt die Räder, damit sie am weichen Toilettenpapier auch gut haften



2. Zwei kleine Rädchen senken sich jetzt an einer Hydraulikpumpe auf das Klopapier herab. Sie halten es gut fest, damit das Messer das Material gleich leichter durchtrennen kann

3. An einen Schieber ist ein rotierendes Messer befestigt. Der Motor des RCX-Bausteins lenkt den Schieber über das Papier. Außerdem sorgt er dafür, dass sich das Messer dreht. Einmal passgerecht, bitte!

WARS

SCREENFUN fragte den Erfinder Michael Müller

Die ganze Redaktion ist mächtig stolz, dass der Sieger aus dem SCREENFUN-Wettbewerb alle anderen Konkurrenten übertrumpfte. Prima!

Ich habe den Aufruf gelesen und mich gleich ans Werk gemacht.

Wie bist du gerade auf so eine abgefahrene Idee gekommen?

Ich wollte etwas bauen, was den Alltag erleichtert und witzig ist.

Hast du auch noch andere Ideen gehabt?

Ja, zum Beispiel einen Müllsortierer. Aber den gibt es schon.

Hattest du Probleme beim Bauen und Programmieren?

Ja, die größte Schwierigkeit war, das Papier zu durchtrennen und den Schieber fürs Messer zu bauen.

Aus was hast du das rotierende Messer gemacht?

Ich habe es aus einer Stoffschneidemaschine. Davor habe ich es erfolglos mit einem Tapetenmesser und einer Schere probiert.

Wie lange hast du an dem „Clobot" getüftelt?

Zwei Monate – und zwei Klopapierrollen...

Hast du das Modell vorher als Skizze aufgezeichnet?

Ja, ich hatte einen Plan für die Grundfunktionen. Alles andere musste ich dann ausprobieren.

Was machst du am PC, wenn du nicht grad am Erfinden bist?

Ich spiele gerne Strategiespiele, etwa „Stronghold" oder 3D-Shooter übers Netzwerk. Dazu programmiere ich und surfe oft.

Hast du schon Ideen für ein neues Roboter-Projekt?

Ja, ich möchte die Lego-Webcam in den „Clobot" einbauen. Dann rückt der Roboter nur Papier heraus, wenn er die Person erkennt...

Kein Griff ins Klo: der Hauptgewinn aus dem Lego-Headquarter!

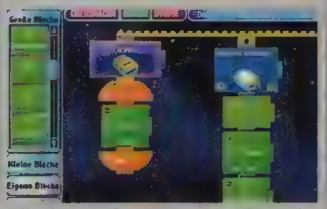
Der „Stegosaurus" besteht aus mehr als 2.500 Lego-elementen inklusive zwei RCX-Bausteine und sieben Motoren. Mit seinen Lichtsensoren folgt der Dino-Bot einer Linie selbständig!

INFO

„Robotics Invention 2.0"

Der Baukasten

Seit 1999 gibt es den Mindstorms-Baukasten „Robotics Invention". Im Herbst vorigen Jahres erschien die verbesserte Version 2.0. Zu den herkömmlichen Steinen liefert Lego eine spezielle Software, einen Infrarotsender und die Schaltzentrale: den RCX-Baustein. Der RCX bietet Anschlüsse für drei Motoren und Sensoren.



Alles hört auf mein Kommando! Reihe die Befehle mit der Maus aneinander

So geht's

Mit der Lego-Software programmiert man im Bauklötzchen-System, was der gebaute Roboter später tun soll (siehe Bild oben und SCREENFUN 11/01). Anschließend wird das Programm mit dem Infrarotsender auf den RCX-Baustein überspielt (siehe Bild unten). Schaltest Du den RCX ein, leitet er Kommandos an seine Motoren und Sensoren weiter – der Roboter bewegt sich, wie Du auf dem Bildschirm festgelegt hast!

Über den Infrarot-Tower sendest Du das Ablaufprogramm an den Robot

Der Preis

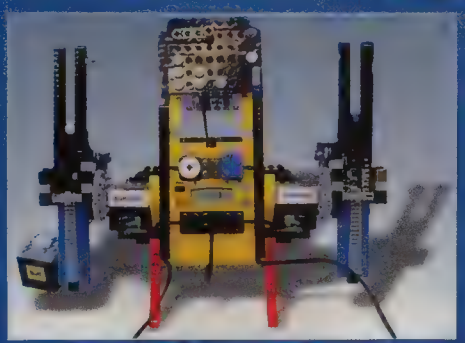
Das Lego-Mindstorms-Grundset ist leider mit rund 270 Euro recht kostspielig. Ein Trost: Wir verlosen drei Baukästen. Mehr darüber steht im Aktions-Button und im Jackpot!

AKTION!

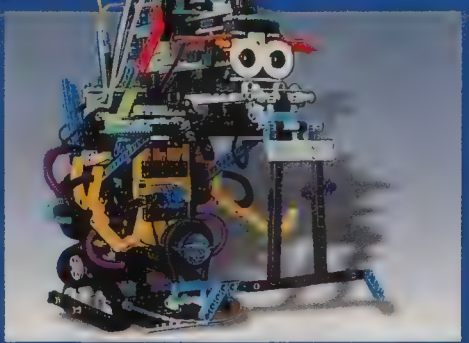
Verwandle Dein Zimmer in eine Erfinderschmiede! Wir verlosen 3 Lego-Mindstorms-Basisbaukasten. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht im Jackpot-Kasten auf

Seite 130

Die Städte-Rivalen



1. Die 12-jährige **Anna** gewann mit ihrem **„EQR"** das Wiener Finale. Der Robot stellt zwei Spielern Energie-Fragen. Die wählen mit Sensoren ihre Antworten. Das „EQR" zeigt an, ob die schnellere Antwort richtig ist!



2. Der **„Helios"** von **Philippe** aus der Schweiz ist ein Allround-Talent: Mit zwei Sonnenkollektoren und Windmühlenblättern erzeugt er Strom. Akku-Batterien im „Helios"-Heck speichern die gewonnene Energie.

3. Der 14-jährige **Michael** heimste den Sieg in Hamburg mit seinem **„Flaschenzug"** ein. Sein Roboter ist ein Lastenaufzug und trägt bis zu 400 Gramm. Vor der Jury transportierte er Gewichte vom Boden auf einen Tisch.

© Text und Interview: Lisa Brack · Foto: Bernd Beuermann

Bilder des Grauens

genial einfach

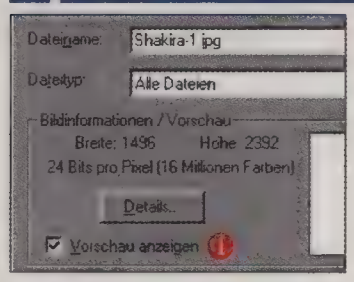
Mach's wie Dr. Frankenstein und bastle Deine Stars selbst zusammen!

Fotobearbeitung – das ist doch nur was für Papis, die ihre Fotos vom Wanderausflug am PC hochpolieren wollen und die roten Augen wegmachen wollen...

Pustekuchen! Mit „Paint Shop Pro" geht das zwar auch, aber das kultige Bildbearbeitungsprogramm hat noch viel mehr drauf: **Feine Lichteffekte geben Bildern einen mysteriösen Touch, witzige Verzerr-Werkzeuge sorgen für Lachkrämpfe, und mit den Montage-Tools tauschst Du einfach ganze Körperteile aus!** Mit ein bisschen Übung und diesem Workshop kannst Du total abgefahrene Bilder zaubern oder Dein eigenes Suchbild-Rätsel basteln. Greif Dir den Mauspinsel und probier's aus!

SCREENFUN reißt Shakira die Maske vom Gesicht und enthüllt ihr wahres Simpson-Ich...

1. Software installieren und Bild öffnen



Eine 30-Tage-Demo der deutschen „Paint Shop Pro"-Version 7.04 findest Du auf unserer SCREENFUN-CD im vorigen Heft 4/02. Auf der Entwicklerseite *www.jasc.de* gibt's die Version ebenfalls als Download. Wer keinen Internetanschluss hat, kann das Heft mit der CD einfach nachbestellen (wie's geht, steht auf Seite 127 unten).

Hast Du das Programm erfolgreich installiert? Dann öffne es mit „Start – Programme – Jasc Software – Paint Shop Pro 7". Klicke auf „Start" und schließ das Tipp-Fenster.

Über den Menüpunkt „Datei – Öffnen" suchst Du Dir das Bild aus, das Du bearbeiten möchtest. Am besten aktiviert man den Punkt „Vorschau anzeigen" ❶ – so lassen sich die Bilder schneller durchsehen.

Wenn Du Deine Auswahl getroffen hast, bestätige mit „Öffnen".

Die wichtigsten Werkzeuge

Mit diesen Buttons geht's ans Fototuning

Lupe: *Verändert die Bildansicht. Die linke Maustaste vergrößert, die rechte verkleinert die Ansicht*

Deformation: *Damit verzerrst, -schiebst und -drehst Du ein Bildelement oder änderst seine Größe*

Kreuz: *Es dient zum Verschieben eines Elements oder einer Auswahl*

Auswahl: *Wählt einen bestimmten Bereich aus*

Lasso: *Damit kannst Du eine Freihand-Auswahl erstellen*

Pipette: *„Holt" die aktuelle Arbeitsfarbe aus der Palette*

Pinsel: *Mit dem Pinsel malst Du Farben aufs Bild*

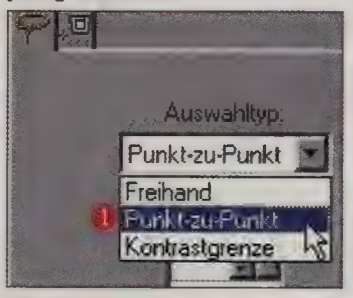
Kopierpinsel: *Überträgt einen Bereich des Bildes an eine andere Stelle*

2. Montage-Arbeit: Homer ersetzt Shakira

Um das Gesicht von Homer Simpson auf das Goldkehlchen Shakira zu setzen, öffnest Du auch noch das zweite Foto, hier also das „Simpson"-Bild.

Nimm aus der Werkzeugleiste links das **Lasso** (Funktion siehe Kasten) und wähle in dem kleinen Stil-Paletten-Fenster rechts unter „Auswahltyp" die Option „Punkt-zu-Punkt" ❶.

Jetzt ziehst Du das Lasso um Homers Kopf herum. Dabei ist jeder Mausklick ein Markierungspunkt. Wenn der Kopf fertig umrandet ist, klickst Du einmal auf die rechte Maustaste – die Linie ist jetzt gestrichelt ❷.



Geh in der Menüleiste auf „Bearbeiten – Kopieren", klicke auf das Shakira-Bild und wähle dann „Bearbeiten – Einfügen – Als neue Ebene".

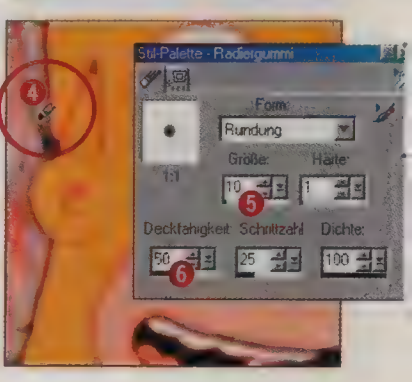
Bugsiere den Homerkopf mit dem **Verschiebe-Tool** an die richtige Stelle.

Mit dem **Deformations-Werkzeug** passt man den Kopf dem Körper an. Benutz dabei auch die Drehfunktion ❸ und bestätige im Fenster rechts mit „Deformation übernehmen".

Nimm den **Radiergummi,** um nun am eingefügten Kopf die Übergänge anzupassen ❹. Zoom mit der **Lupe** dabei möglichst nah heran.

Die Stärke des Radiergummis stellst Du im Fenster rechts bei „Stil-Palette – Radiergummi" ein. Um genau arbeiten zu können, sollte der Pinsel nicht größer als „10" sein ❺. Damit die Ränder nicht zu hart wirken, wählt man bei „Deckfähigkeit" den Wert „50" ❻.

Sitzt der Kopf am richtigen Platz? Dann beende die Arbeit an der Maske mit „Masken löschen" und bestätige die Folgefrage mit „Ja".



Text: Lisa Brack · Fotos: Bauer L.A., Cinetext

3. Ran an den Speck

Nach ihrer Enthauptung bekommt die arme Shakira auch noch einen fiesen homerischen Hängebauch.

Nimm das **Auswahl**-Werkzeug und wähl rechts bei „Stil-Palette – Auswahl" die Option „Ellipse" 1. Zieh mit der Maus ein Oval am Bauch auf 2.

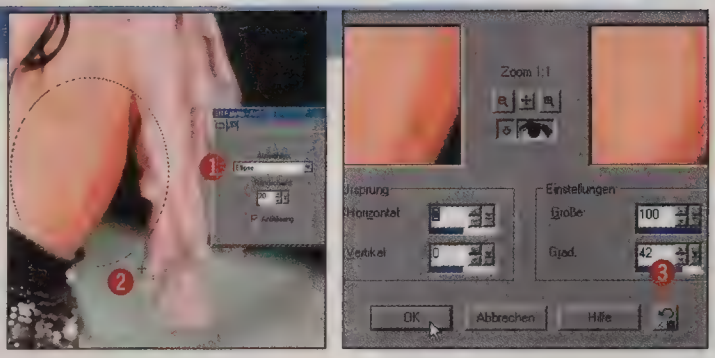
Über „Auswahl – Umwandeln in eine Ebene" legst Du den Bauchausschnitt als neue Ebene an.

Geh auf „Effekte – Geometrie-Effekte – Verzerren" und trag unter „Einstellungen" bei „Größe" den Wert „100" und bei „Grad" den Wert „42" ein 3. Bestätige mit „OK".

Benutz das **Deformations**-Werkzeug, um den Bauch anzupassen.

Geh auf „Masken – Neu – Alles sichtbar" und „Masken – Bearbeiten". Mit dem **Pinsel** kannst Du den Bauch noch etwas feintunen.

Zum Abschluss wählt man noch „Masken – Löschen" und bestätigt die Folgefrage: „Ja". Fertig ist die Wampe!

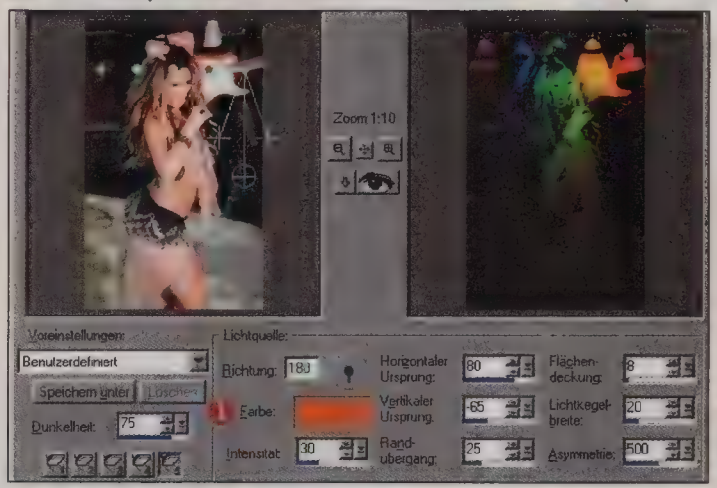


4. Ins rechte Licht gerückt

Wenn Du Dich mal im Menüpunkt „Effekte" im „Effekt-Browser" umsiehst, wirst Du tolle Tricks der „PSP"-Software entdecken. Besonders die Lichteffekte sind wunderschön und rücken jedes Bild ins rechte Licht.

Geh auf „Effekte – Licht-Effekte – Lichter" und experimentiere einfach! Fünf Scheinwerfer lassen sich dort ganz genau einstellen. Du bestimmst Eigenschaften wie Helligkeit, Farbe 1, Intensivität und Lichteinfall.

Dazu kommen noch 15 Voreinstellungen wie etwa „Sonnenuntergang" oder „Spotlight", die Dein Kunstwerk toll ausleuchten.



5. Retuschieren wie die Profis

Bau Dir ein eigenes Suchbild-Rätsel und schummle unauffällige Fehler in Bild 2 hinein, sodass es nur scheinbar identisch mit Bild 1 ist! So geht's:

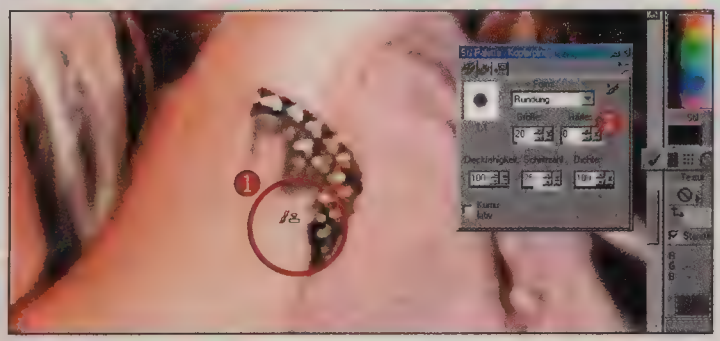
Zoome mit der **Lupe** möglichst nah an den Gegenstand heran, den Du wegretuschieren willst. Hier wird das Nieten-Armband entfernt.

Nimm den **Kopierpinsel** und klicke mit der rechten Maustaste auf eine Hautstelle. So legst Du fest, dass dieser Bereich übertragen wird.

Nun übertüncht man mit gedrückter linker Maustaste das Armband 1.

Über das rechte Fenster „Stil-Palette – Kopierpinsel" stellst Du die Größe und Härte des Pinsels ein 2.

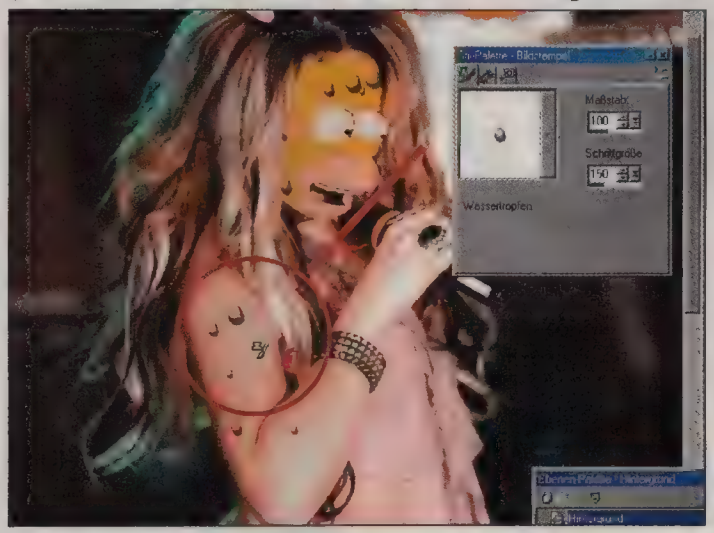
Vorsicht: Du solltest immer wieder den Kopierbereich leicht ändern, da es sonst zu flächig wirkt. Der Arm wird ja nicht regelmäßig beleuchtet, sondern ist mal heller oder dunkler. Dieser Farbverlauf sollte sich möglichst auch bei der Stelle mit dem Armband fortsetzen. Also lieber immer mal wieder mit der rechten Maustaste einen neuen Hautbereich wählen, als alles in einen Einheitsbrei zu verwandeln!



6. Schweißtreibender Bildstempel

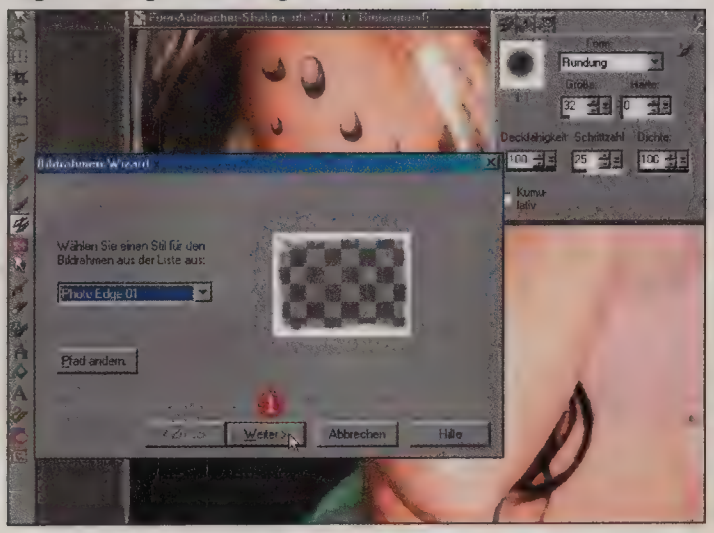
Mit dem Werkzeug **Bildstempel** „klebst" Du supereinfach witzige Bildchen aufs Bild. Klicke das Tool an und wähl rechts im Fenster „Stil-Palette – Bildstempel" die Wassertropfen.

Jetzt brauchst Du nur noch die Tropfen mit der Maus auf das Foto platzieren und schon kommt Shakira-Homer zum Schwitzen 1! Übrigens: im Internet gibt es eine große Auswahl solcher Stempel zum Herunterladen. Die „Paint Shop Pro"-Macher bieten bei *www.jasc.de/Downloads/tubes.asp* ganze Stempelpakete kostenlos zum Download an. Auch prima: *www.dutchmoodswing.com*



7. Nicht aus dem Rahmen fallen!

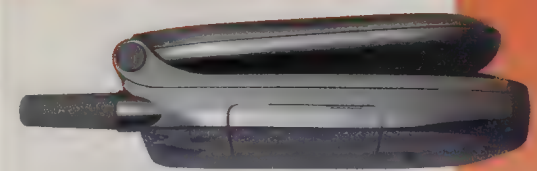
Nachdem Du Dir so viel Mühe gegeben hast, die schöne Shakira zu verhunzen, braucht das neue Kunstwerk zum Schluss noch den passenden Rahmen. Unter „Bild – Bildrahmen..." findest Du vier Umrandungen. Wähl eine aus. Bestätige mit „Weiter" 1. Im Folgefenster legst Du die Lage des Rahmens fest und klickst auf „Fertig stellen". Vier Auswahlrahmen sind natürlich nicht gerade viel – aber auch hier wird man im Web fündig. Zahlreiche ausgefallene „Frames" (englisch für Rahmen) gibt's zum Download bei *www.psyonicdreams.freeserve.co.uk* oder auch bei *www.thekoala.com*



Das bunte Internet fürs Handy ist da. Mit i-mode spielst Du online und holst Dir brandheiße News aufs Display. Wir zeigen, wie's geht und was es bringt.

i-mode

Die Leuchte auf der Klappe blinkt farbig, wenn jemand anruft. Du kannst Anrufern verschiedene Farben zuordnen



Zusammengeklappt ist das i-mode-Handy 2,5 cm dick

Das Wunder-Handy

Das NEC n21i ist das erste und bisher einzige i-mode-Handy auf dem deutschen Markt. Es hat einen Soundchip eingebaut und kann 16-stimmige Klingeltöne abspielen. Umgebungsprofile, Anrufergruppen und Sprachmemo bieten auch an „Normalo"-Funktionen guten Komfort.

Neben den i-mode-Diensten kannst Du mit dem Handy auch WAP-Seiten ansehen oder SMS schreiben.

Leider drückt all der Fun die Akkuleistung. Zwar sind 160 Stunden Standby-Zeit angegeben. Doch wenn Du viel surfst, macht der Akku schon nach einem Tag schlapp. Das NEC n21i kostet mit Vertrag 249 Euro.

Mit der Karusselltaste und den Menübuttons steuerst Du bequem durchs i-mode-Netz. Die Menüführung ist kinderleicht. Nur ein Tastendruck und Du landest auf der Startseite

Das brauchst Du

- **Laufzeitvertrag bei E-Plus**
  Zum Beispiel mit dem Tarif „Time and More Student 20". Dieser Tarif ist speziell für Schüler und Studenten und kostet 12,75 Euro pro Monat. Mit einer Prepaidkarte funktioniert i-mode bisher nicht.
- **i-mode-Zusatzvertrag**
  Für den i-mode-Service schließt Du einen Zusatzvertrag ab. Er läuft mindestens sechs Monate und kann dann wieder gekündigt werden.
- **i-mode-Handy**
  Nur mit dem passenden Handy kannst Du i-mode-Dienste nutzen. Zur Zeit gibt es nur das NEC n21i. Weitere Geräte, etwa von Trium und Toshiba, sollen folgen.

Am Anfang war das Handy ein großer schwerer Knochen und sollte nur einen Zweck erfüllen: Telefonieren. Heute klingt das wie Steinzeit. SMS, Games und downloadbare Klingeltöne sind längst selbstverständlich. Jetzt hat E-Plus den farbigen Handydienst i-mode gestartet und damit ein neues Zeitalter eingeläutet.

Sound und Farbe

i-mode ist eine Art buntes Internet fürs Handy, kombiniert mit mehrstimmigen Sounds. Du surfst durch einen Katalog von Infoseiten, kannst chatten, mailen und daddeln. Um i-mode zu nutzen, brauchst Du ein spezielles Handy mit großem Farbdisplay. Zur Zeit gibt es das Klappenhandy NEC n21i. Weitere Geräte werden folgen. Wenn das i-mode-Handy klingelt, hört sich das fast an wie Musik aus dem Radio. Blinkt dazu noch der Rufmelder blau, glauben alle, Du kommst vom anderen Stern.

Abos und freie Seiten

Klingeltöne und farbige Logos lädst Du aus dem i-mode-Netz herunter. Das funktioniert nach einem Abo-Prinzip. Das heißt, Du abonnierst zum Beispiel einen Klingelton-Channel und bezahlst dann jeden Monat einen bestimmten Betrag dafür, dass Du eine bestimmte Menge von Sounds herunterladen darfst. Abgerechnet werden die Kosten direkt über die Telefonrechnung bei E-Plus.

Nach diesem Abosystem funktionieren die meisten Angebote. Mit einem Tastendruck kommst Du ins i-mode-Menü. Dort sind alle Angebote, man sagt „Channels", nach Kategorien aufgelistet. In die meisten kann man gratis reinschnuppern.

Willst Du regelmäßig daddeln oder Kinonews lesen, musst Du einen Channel abonnieren. Das kostet zwischen 0,25 und 2 Euro pro Monat.

Neben den offiziellen Channels aus dem Menü gibt es auch inoffizielle i-mode-Seiten. Du kannst sie ansurfen, indem Du ihre Adresse eingibst. Auch eine eigene i-mode-Homepage kannst Du bauen. Infos dazu gibt's auf *www.eplus-imode.de*

Undurchsichtige Kosten

i-mode nutzt den schnellen Übertragungsstandard GPRS. Bei dieser Technik ist das Handy automatisch immer online. Die Online-Zeit kostet nichts. Du zahlst stattdessen für die übertragenen Daten. Das hat den Vorteil, dass Du Dir zum Beispiel beim Spielen Zeit lassen kannst. Aber wer weiß schon, wie viele Daten mit einer Seite übertragen werden? Auch in der Abrechnung steht nicht, was zum Beispiel eine Spielesession an Datenübertragung gekostet hat. Damit der Schock nicht mit der ersten Rechnung kommt, solltest Du am Anfang vorsichtig ausprobieren, was wie viel kostet.

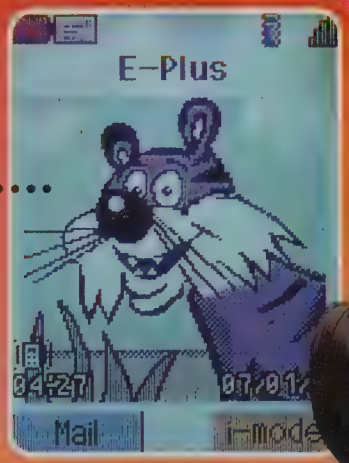
Die i-mode-Games spielt man alle online. Downloadbare Javaspiele soll es erst Ende des Jahres geben

Spiele zum Start

Bisher ist es bei i-mode-Spielen nicht möglich, Animationen einzubauen. Das heißt: nach jeder Aktion, die Du machst, muss eine neue Seite geladen werden. Bei Strategie-, Denk- und Quizspielen stört das nicht. Action und Fightspiele sind auf diese Weise der volle Gähner. Erst mit Javatechnik gibt es echte Action und auch Downloadspiele. Sie soll Ende des Jahres kommen. Für das NEC-Handy wird es dann ein Software-Update geben.

ode

Jetzt kommen Fun und Farbe!



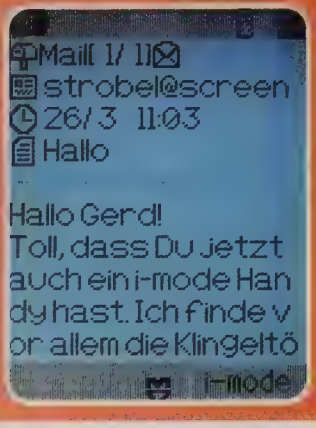
Da gehen Dir die Augen auf: das Display zeigt 256 Farben und ist 120 auf 160 Pixel groß. Es kann etwa 10 Zeilen Text auf einen Blick darstellen.

Mit farbigen Hintergrundbildern gestaltet Du das Handy ganz persönlich. Du lädst sie aus dem i-mode-Netz herunter. Auch die Animation, die beim Einschalten des Handys gezeigt wird, kannst Du nach Wunsch mit eigenen Bildern verändern

Mails mit 1000 Zeichen

Zusätzlich zu SMS kannst Du i-Mails verschicken. Das sind Messages mit bis zu 1000 Zeichen, an die sich auch Klingeltöne anhängen lassen.

Jeder Nutzer bekommt eine Adresse nach dem Muster *Deinname@imail.de* Super: i-Mails flitzen auch problemlos zwischen Internet und i-mode-Netz hin und her. Nur Attachments funktionieren noch nicht. In Deinem i-Mail-Postfach ist Platz für 10 MB.



Das kostet der Spaß

Leistung	Preis	Aktionspreis
i-mode-Handy NEC n21i	249 Euro	
i-mode-Grundgebühr	3 Euro / Monat	
Kostenpflichtige Abos	0,25 - 2 Euro / Monat	10 Abos kostenlos
Versand einer i-Mail	0,19 Euro	50 i-Mails kostenlos
Datenübertragung	0,01 Euro / Kilobyte	0,001 Euro / Kilobyte
Laufzeitvertrag bei E-Plus (Beispiel: Time & More Student 20 für Schüler und Studenten)	12,75 Euro (inkl. Grundgebühr, 20 Gesprächsminuten und 50 SMS)	

Der Aktionspreis gilt für die ersten 2 Monate, wenn Du bei 30 Mal Surfen Kunde und unter Deinen E-Plus-Vertrag um 24 Monate verlängerst. Der Einstiegsvertrag läuft mindestens 6 Monate.

Mein Moorhuhn

Mobile Scope — 2 € / Monat

Moorhuhn goes Tamagotchi: Du adoptierst ein Hühnchen und musst es mit Spielen, Futter und Streicheleinheiten bei Laune halten. Für alle, die kein Haustier haben dürfen.

Moorhuhn Arena

Mobile Scope — 2 € / Monat

Hühner-Hauen in der Kung-Fu-Arena. Du wählst einen Schlag aus und siehst anschließend in einem Foto, was passiert. Ohne Animationen macht das wenig Spaß.

Sven Quiz

Mobile Scope — 2 € / Monat

Mit dem lustigen Schaf Sven aus dem Internet-Game hat dieses Quiz wenig zu tun. Es ist ein ernsthaftes Wissensspiel. Wer viele Punkte erreicht, gewinnt Sven-Logos.

Dungeon Keeper

Mobile Scope — 2 € / Monat

Die Umsetzung des beliebten PC-Spiels macht auch auf dem Handy Spaß. Du baust einen Dungeon, lockst Kreaturen an und gehst in anderen Dungeons auf Beutezug.

i-Fussball

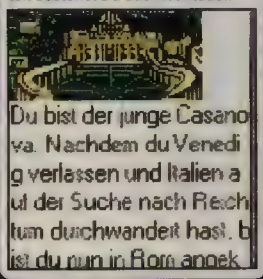
Hudson Soft — 2 € / Monat

Du trainierst und managst eine Fußballmannschaft. Es gibt eine Liga und Ranglisten. Der Verlauf einzelner Begegnungen wird in ausführlichen Mails per Text erzählt.

Casanova

Gameloft — kostenlos

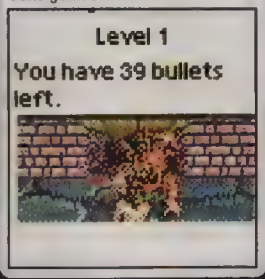
Das Adventure gab es bereits im WAP. In kleinen Grafiken und Text wird eine Story erzählt. Mit Multiple-Choice-Handlungsmöglichkeiten bestehst Du das Abenteuer.



Boom

Handygames — 2 € / Monat

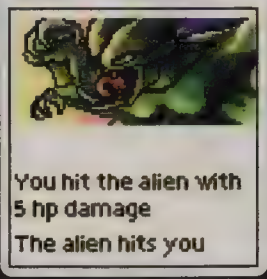
Ein bisschen vermessen, einen Ego-Shooter ohne Animation machen zu wollen. Für jeden Schritt und jeden Schuss muss eine neue Seite geladen werden.



Space Seals

Handygames — 2 € / Monat

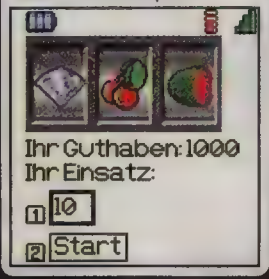
Als Söldner musst Du die Welt von Aliens befreien. Du findest Waffen, Schalter, öffnest Türen und kämpfst. Nach jeder Aktion gibt's Wartezeit auf die neue Seite.



Mobi-Slot

Gamegroup — 2 € / Monat

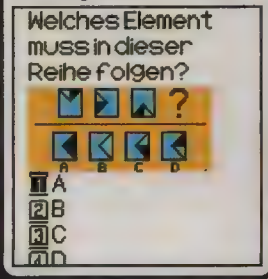
Die klassische Slot-Machine darf auch bei i-mode nicht fehlen. Außer „start" und „stop" drücken kannst Du noch Deinen Einsatz wählen. Für Glücksspieler.



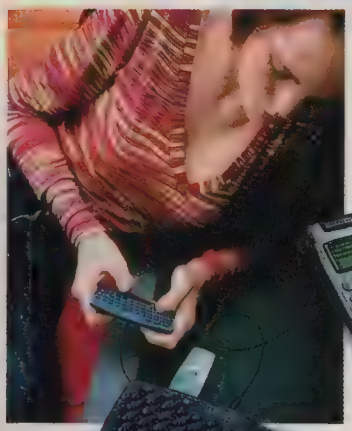
Mysterious Pieces

Gameloft — 2 € / Monat

Tüftler freuen sich über dieses Knobelspiel. Es hat den riesigen Vorteil, dass es auch ohne Action-Sequenzen bestens funktioniert und wenig Datentransfer kostet.



Text: Christiane Strobel · Fotos: Roman Job (3)



Schnelltipper

Chatboard für Alcatel

Tastatur anstecken und losschreiben: Für Nokia, Motorola und Ericsson kennt man die Chatboards schon lang. Auch wer ein Alcatel-Handy hat, kann jetzt endlich bequemer simsen. Das SMS-Keyboard passt zum Beispiel fürs OT511 oder OT512. Du bekommst es für ungefähr 38 Euro im Fachhandel.

Jeder Buchstabe eine Taste: So tippt es sich bequemer und noch flotter

EMS-Einsteiger

Mit dem preiswerten Alcatel OneTouch 311 verschickst Du SMSe mit Bildern und Sound.

Für nur 180 Euro bekommt man mit dem Alcatel OT 311 ab sofort ein solides, WAP-fähiges Einsteigerhandy. Dank EMS kann es Logos und Sounds empfangen und selbst an Messages anhängen. Mehr als 20 Icons sind bereits im Handy gespeichert. An Geburtstagen kann es automatisch SMSe verschicken. Wechselbare Oberschalen sorgen für ein persönliches Outfit.

Mehr Fun ist allerdings nicht geboten. Auf Spiele haben die Macher ganz verzichtet. Zudem ist das Display recht klein und duster geraten. Menü, Tastatur und Akku-Leistung sind gut. Wer nicht viel Schnickschnack braucht, liegt hier richtig.

Java-Handys

Endlich auch preiswert!

Bisher durften nur Leute mit dicker Geldbörse Javaspiele auf dem Handy spielen. Jetzt kommen gleich zwei einsteigerfreundliche Geräte auf den Markt, mit denen Du zum Beispiel die unten vorgestellten Games downloaden kannst.

Das Siemens M50 unterstützt neben Java den Datenturbo GPRS und ist für zirka 250 Euro zu haben. Das Nokia 3410 kostet rund 200 Euro. Beide sollen im Juni in die Läden kommen.

*Das **Siemens M50** unterstützt neben Java auch GPRS und EMS (ausführlicher Test folgt in der nächsten SCREENFUN)*

*Das **Nokia 3410** beherrscht Java und alle Funktionen, die Du vom 3330 kennst. Es soll im Juni erscheinen*

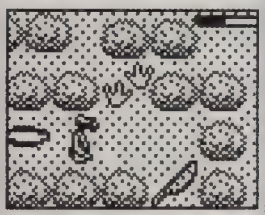
Neue Spiele von D2

Nachschub für „Load a Game"

Für die Downloads benötigst Du ein „Load a Game"-Handy. Ein Spiel kostet 2,53 Euro und enthält meist die ersten zwei Levels. Weitere Levels kosten eine SMS. www.d2vodafone.de

E.T. Adventure 1

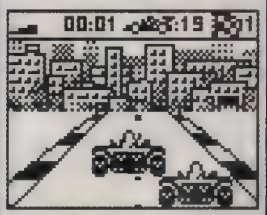
Die kecke Mischung aus Labyrinth, Jump&Run und Fahrradspiel ist vielseitig und macht Laune. Die höheren Levels erfordern viel Geschick. Eine Herausforderung!



Finde den Ausgang, sammle Boni und meide die Feinde

Ferrari Racing 1

Das Spiel zur WM: Du kannst alle 17 Strecken abfahren. Wähle die richtigen Reifen, lenk clever und mach Boxenstopps. Bisher das beste Rennspiel auf dem Handy!



Auf jeder Rennstrecke musst Du drei Runden fahren

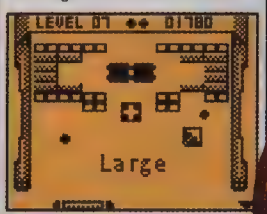
Games bei Gameloft

Für Siemens SL45i, SL42i und M50

Hinter „Gameloft" steckt die bekannte Spieleschmiede Ubi Soft. Du musst die Spiele aus dem Internet herunterladen und dann aufs Handy übertragen. Ein Spiel kostet ca. 3,50 Euro. www.gameloft.com

Block Breaker 2

Einen Breakout-Klon gibt's bei jedem Spieleservice. Diese Version macht besonders Spaß: mal wird der Schläger größer, mal kleiner, mal fliegen viele Bälle. 30 Levels.



Lass den Ball abprallen, um die Mauer zu zerstören

Die Frau des Sultans will gerettet werden

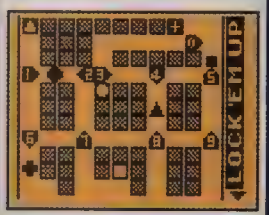
Incubus 3

Auf der Flucht vor Zombies und einem bösen Doktor suchst Du den Ausgang. Die zwei Levels des Textadventures sind schnell durchgespielt. Leider nur auf Englisch.

Mit Multiple-Choice-Auswahl läufst Du durch die Story

Lock'em Up 1

Das Denk- und Geschicklichkeitsspiel hat's in sich. Du musst Weichen stellen, damit jede Figur den richtigen Ausgang findet. Aber die dürfen nicht zusammenstoßen.



35 Spielpläne und 5 Levels: Dauerspaß ist garantiert

Prince of Persia 1

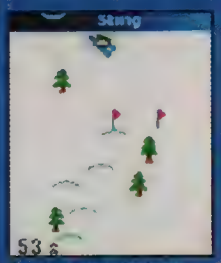
Befrei die sieben Frauen des Sultans! Du musst klettern und über Hindernisse hüpfen, Gefahren ausweichen und Schalter finden. **Das bisher beste Handyspiel!**

Super Grafik, komplexe Levels: dieses Spiel ist ein Hit

Daddeln in Farbe

Konkurrenz für den Game Boy

Handyspiele in Farbe machen dem klassischen Handheld Konkurrenz. Die ersten bunten Javaspiele bietet bereits das Handyportal Jamba *www.jamba.de* an. Sie kosten rund 3 Euro pro Download und sind spielbar mit dem Nokia 7650. Das High-Tech Handy mit Farbdisplay kostet rund 550 Euro. Weitere Gerate kommen im Lauf des Jahres auf den Markt. Auch den D2-Spieleservice „Load a Game" wird es bald in Farbe geben.



Bunt macht „Skiing" sofort mehr Laune

Gold finden und Feinde einbuddeln: „Goldminer"

Das Nokia 7650 ist das erste Java-Handy mit Farbdisplay

Nokia 3510

Message-Wunder

Dank MMS und GPRS kann das neue Spaßhandy mehrstimmige Sounds und Fotos empfangen. Es soll ab Juni für rund 200 Euro zu haben sein.

Für Spieler gibt es das 3510 mit spezieller Tastatur (hier in Blau)

Mode-Gag

Alles im passenden Look

Handy, Kaffeetasse und Uhr im selben Outfit. Weitere Designs findest Du bei www.azl.de

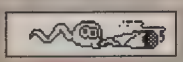
Du trägst nur Socken, die farblich auf Dein Shirt abgestimmt sind? Die Handtasche muss zu den Schuhen passen? Outfit-Fans machen auch vor dem Handy nicht mehr halt: In „Trendsets" bekommst Du Oberschale, Kaffeetasse und Uhr im passenden Design. Der Mode-Gag kostet aber satte 40 Euro im Web bei *www.azl.de*

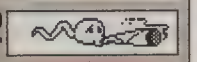
Eure Logo-Charts

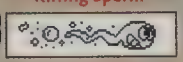
BRAVO.de

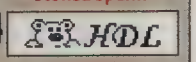
Vier Top-Icons im Frühling

Die beliebtesten Pics findest Du jede Woche neu auf www.bravo.de unter „lifestyle – connections"

1 
Kiffing Sperm

2 
Stoned Sperm

3 
Angry Sperm

4 

HDL-Bär

Javaspiele von Jamba

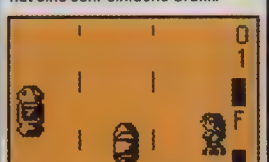
Für Siemens SL45i, SL42i und M50

Beim Handyportal Jamba bekommst Du ein Spiel für rund 3 Euro. Gezahlt wird mit Credits oder über die Telefonrechnung. Der Download geht nur per WAP direkt aufs Handy.

www.jamba.de

CarRacer

Weiche den entgegenkommenden Autos aus, sammle Tramper ein und bring sie zur Bushaltestelle. Das Spiel ist schwer zu steuern und hat eine sehr einfache Grafik.



Wenig Spaß dank schlechter Steuerung und Simpelgrafik

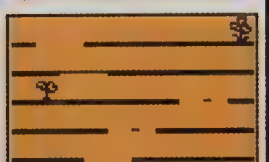
Furry Friends

Diese Bärchen wollen geknuddelt werden. Steichle sie. Wenn sich eins vernachlässigt fühlt, geht es. Sind drei Bärchen weg, hast Du verloren. Wenig aufregend.

Streichle die pelzigen Freunde so, dass alle glücklich sind

Jumping Jack

Du musst Blumen gießen, bevor sie verwelken. Hol die Gießkanne und finde den Weg durch die Lücken – die bewegen sich jedoch! Ab Level 4 stören zusätzlich böse Insekten



Bring die Gießkanne zu den Blumen, bevor sie verwelken

Knight

Mission „Rette die Prinzessin aus dem Turm"! Dazu baust Du eine Leiter. Du trägst die Einzelteile von links nach rechts und weichst Bomben aus. Die träge Steuerung nervt.

Von links holst Du Leiterteile, um die Prinzessin zu retten

Pin Ball

Eigentlich sollten bei einem Flipperspiel die Bälle rasant über den Tisch fliegen. Doch hier spielst Du in schnarchiger Zeitlupe. Da müssen die Macher noch mal ran!

Das Flipperspiel läuft leider langsam und öde ab

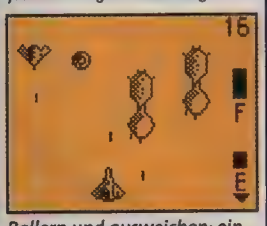
Skiing

Hindernissen ausweichen und auf der Abfahrt durch die Tore lenken: man kennt solche Skispiele. Die Steuerung ist ungenau und spezielle Moves oder Jumps fehlen.

Beim Abfahrtslauf stehen drei Pisten zur Auswahl

Space Fighter

Schieß die feindlichen Raumschiffe ab, bevor sie Dich abschießen! Das klassische Weltraum-Ballerspiel bringt kurzzeitig Spaß, bietet jedoch wenig Abwechslung.



Ballern und ausweichen: ein klassischer Weltraum-Job

Text: Christiane Strobel · Roman Job

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München

Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München

Postadresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Andreas von Lepel *(bis 31.03.2002)*
Kommissarischer Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann *(ab 01.04.2002, verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Text-/Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Daniel Blank *(Volontär)*, Lisa Brack, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Tini Karthan *(Assistenz)*, Timo Koch, Martin Metzler, Matthias Metzler, Michael Stapf, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Martina Jorgas
Grafik: Christian Ziegler *(Stellv.)*, Markus Beyer, Michael Mittermair, Martina Schmid
Leserservice: Markus Gebhardt, Stefan Karthan, Christoph Wiethaus

Verlagsleiter: Stefan Prasse

Mitarbeiter der Ausgabe 5/02: Oliver Ehrle, Eckart Foos, Winnie Forster, Frank Glaser, Klaus-Dieter Hartwig, Elke Krotz, Heinrich Lenhardt, Frank Michaelis, Karen Oetzel, Team AnimaniA, Renée Wieder

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Anzeigen: Bauer Media KG, Brieffach 3963, Burchardstraße 11, 20077 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 24, Fax: 040 / 30 19 30 28
Marketing Managerin: Anja Visscher
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Telefon 089 / 6786-7278, Ilka Krebs, Telefon 089 / 6786-7280
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Ulrike Vollherbst
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel € 2,35. Auslandspreis für die Tschechische Republik: Kc 103,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2002 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Zeitschriften Verlag KG, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Digital World KG GmbH & Co., Hardbergstraße 3, 76437 Rastatt

Druck: Pabel-Moewig Verlag KG, Karlsruher Straße 31, 76437 Rastatt

Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4168, 20086 Hamburg

Nachlieferung: Pressevertrieb Nord KG, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg
Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141
Internet: www.einzelheft.pvn.de

Abo-Service: VKG Verlagvertriebs KG, 20078 Hamburg. Telefon: 01805 / 31 39 39 (0,12 € pro Minute). Abo-Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellung: Telefon: 01805 / 30 14 17 (0,12 € pro Minute).

Verkaufspreis im Abonnement: 2,35 €.

Importeur für Österreich: BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG, Postfach 1041, A-1041 Wien. Telefon: 01 / 501 47 21
Abo-Service und Nachbestellungen: Telefon: 06246 / 8821 / 53 80

Fiese Programme – die Dialer – infizieren Deine Internetverbindung und wählen teure Nummern. Hier gibt's Erste Hilfe!

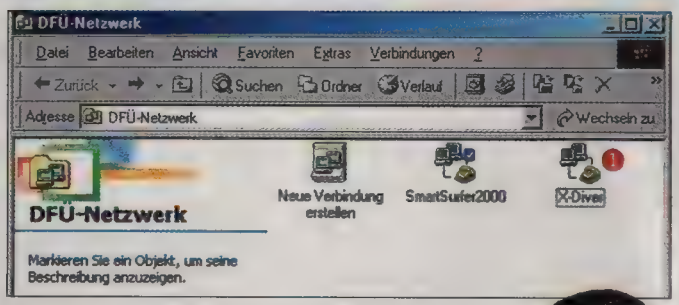
0190 Notaufnahme

Emergency Room in Windows: Im schlimmsten Fall hilft eine Operation im Herzen des Betriebssystems, um einen Dialer zu entfernen

Wollen Sie jetzt ein kostenloses Update Ihrer Verbindungssoftware installieren?" Kann ja nicht schaden, denkt der 14-jährige Markus. Er achtet nicht weiter auf den Text in den folgenden Popup-Fenstern und klickt „OK". Ein fataler Fehler: Auf der nächsten Telefonrechnung steht ein Sonderposten von rund 200 Euro. **Das „kostenlose Update" hat Markus' Internetverbindung manipuliert und sich über eine teure 0190er-Nummer ins Web eingewählt.** Im besten Fall kosten solche Nummern 1,86 Euro pro Minute. Manche rechnen aber nur für die Einwahl schon 25 Euro ab – das ist megateuer!

Immer mehr ahnungslose Surfer werden Opfer von solch fiesen Einwahlprogrammen (im Fachjargon: Dialer). Dabei ist es gar nicht so schwer, die teure Einwahl zu verhindern. **Lies hier das ABC des Selbstschutzes: wie Du Dialer erkennst, wie Du sie löschst und wie Du Deinen PC am besten schützt!**

A Untersuch, ob Dein PC infiziert ist



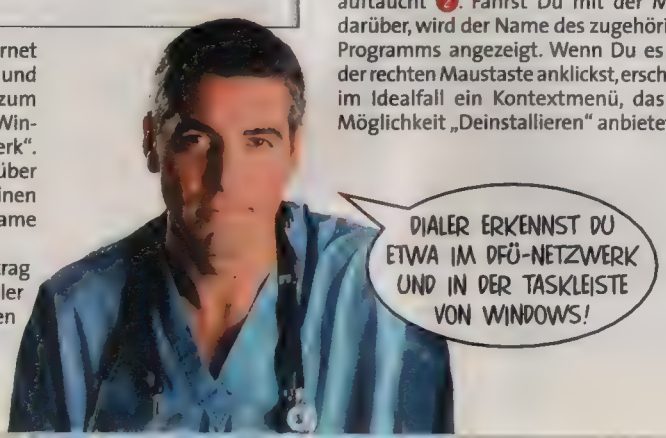
1. Dialer nutzen für die Einwahl ins Internet das **DFÜ-Netzwerk**. Es regelt bei ISDN- und Modem-Anschlüssen die Verbindung zum Internet. Du findest das DFÜ-Netzwerk in Windows unter „Arbeitsplatz – DFÜ-Netzwerk". Jede Verbindung zum Internet (etwa die über Deinen Internetprovider) erhält hier einen Eintrag. In ihm sind Daten wie Benutzername oder Einwahlnummer gespeichert.

Sieh nach, ob sich ein unbekannter Eintrag eingenistet hat. Im Beispiel hier: der Dialer „X-Diver" 1. Klicke ihn mit der rechten Maustaste an und geh auf „Löschen".

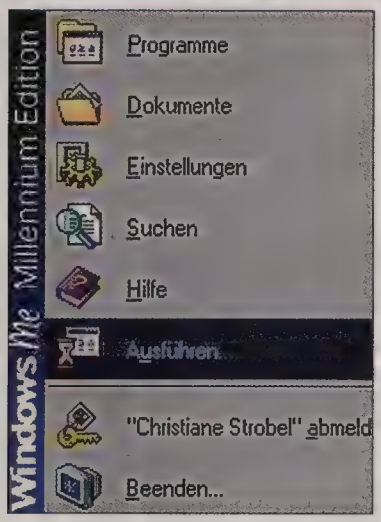
2. Manche Dialer kannst Du nur im DFÜ-Netzwerk erkennen, so lange Du online bist. Anschließend löschen sie ihren Eintrag selbst wieder.

Eine andere Erkennungsmethode ist deshalb die **Taskleiste von Windows**. Beobachte, ob dort ein unbekanntes Symbol auftaucht 2. Fährst Du mit der Maus darüber, wird der Name des zugehörigen Programms angezeigt. Wenn Du es mit der rechten Maustaste anklickst, erscheint im Idealfall ein Kontextmenü, das die Möglichkeit „Deinstallieren" anbietet.

3. Viele Dialer nisten sich auch im **Startmenü** oder in der **Autostartgruppe von Windows** ein. Sieh hier also ebenfalls nach, ob Dir ein unbekanntes Programm auffällt 3 und lösche es gegebenenfalls.

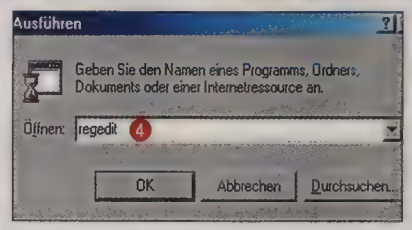


B Rettende Operation

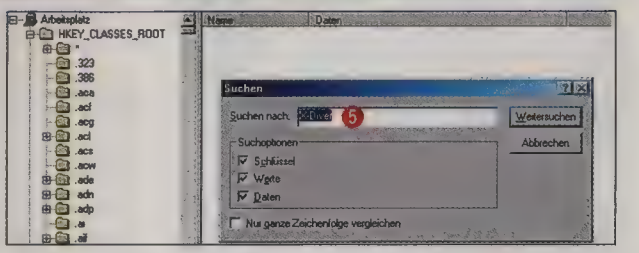


1. Ganz hartnäckige Dialer lassen sich nicht einfach aus dem DFÜ-Netzwerk löschen, sondern schreiben sich in die Registry von Windows. Die Registry ist eine Datenbank, in der Informationen zu allen installierten Programmen und zu Windows gespeichert sind.

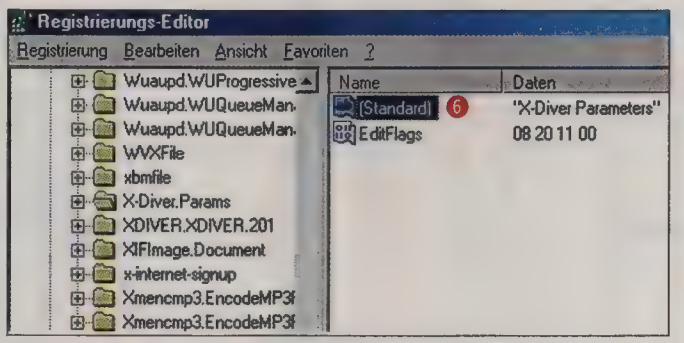
Manche Dialer musst Du also von Hand aus der Registry löschen, um sie ganz zu beseitigen. **Aber Vorsicht: Das ist ein heftiger Eingriff ins Betriebssystem. Lösche nur etwas, wenn Du ganz sicher bist!** Du findest die Registry mit „Start – Ausführen".



2. Gib ins Feld „Öffnen" den Begriff **regedit** ein 4. Damit startest Du einen Editor, mit dem man die Einträge in der Registry sehen und bearbeiten kann.



3. Geh jetzt im linken Feld auf „Arbeitsplatz". Wähl dann „Bearbeiten – Suchen" und gib den Namen des Dialers ein 5. Du hast ihn vorher im DFÜ-Netzwerk oder der Windows-Taskleiste gefunden.



4. Der Editor zeigt nun in der rechten Spalte Einträge, in denen er den Suchbegriff gefunden hat 6. Entferne diese Einträge mit „Bearbeiten – Löschen". Lösch aber wirklich nur die Einträge, die farblich markiert sind und den Namen des Dialers enthalten! Geh so lange auf „Bearbeiten –Weiter suchen", bis keine Einträge mit dem Suchbegriff mehr gefunden werden. Nach einem Neustart sollte der Dialer ganz vom PC verschwunden sein.

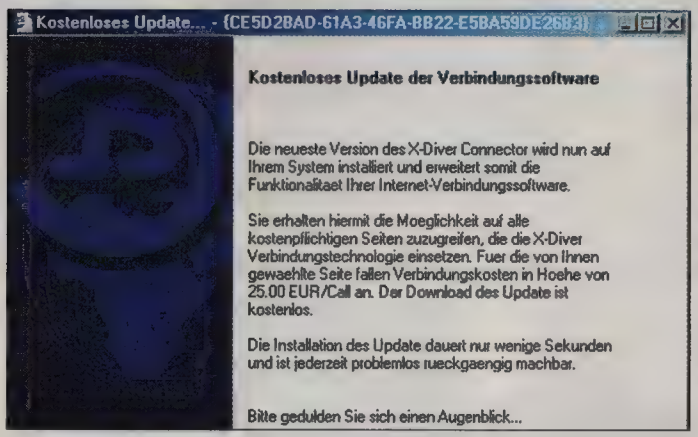
INFO
Die richtige Medizin

Schutzprogramm „YAW"
Das Programm „YAW" überwacht das DFÜ-Netzwerk und warnt Dich, sobald ein 0190er-Dialer oder ein anderes Programm versucht, sich ins Internet einzuwählen. Die Freeware gibt's auf *www.trojaner-info.de*

0190er-Sperre
Telekom-Kunden können 0190er-Nummern sperren lassen. Dann kann keine 0190er-Nummer mehr von Deinem Anschluss aus gewählt werden. Das Sperren kostet einmalig zirka 8 Euro. Ruf dazu die kostenlose Hotline an: (0800) 330 10 00.

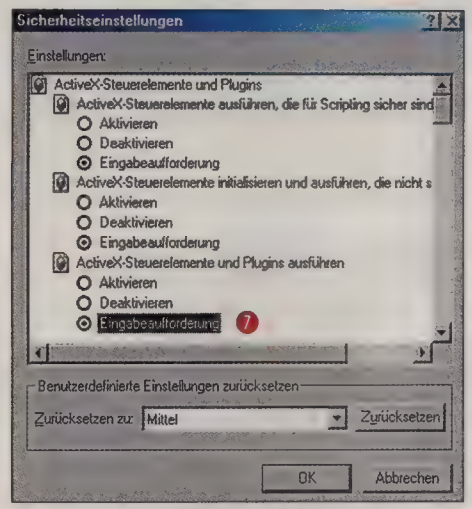
Weitere Ersthelfer im Web
www.dialerschutz.de
Viele Hinweise, wie miese Anbieter versuchen, Dir Dialer unterzujubeln.
www.trojaner-info.de
Hilfe gegen Dialer und Herunterladen von Schutzsoftware.
www.dialerhilfe.de
Eine Datenbank mit Websites, auf denen Dialer gefunden wurden.

C Triff die beste Vorsorge



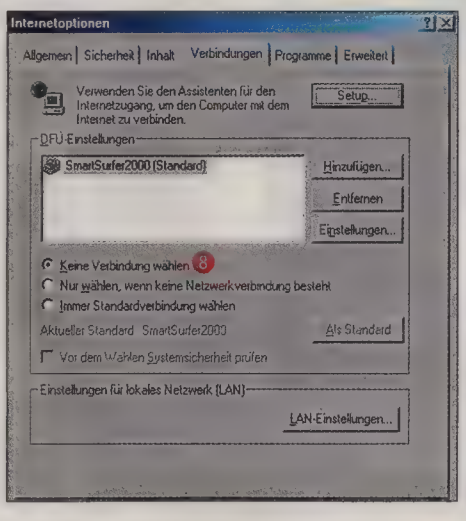
1. Viele Surfer klicken achtlos auf „OK", wenn ihnen im Internet ein Download angeboten wird oder ein Popup-Fenster erscheint. Das ist sehr gefährlich. Denn hinter vermeintlichen Software-Updates oder einer speziellen Zugangssoftware verbirgt sich oft ein Dialer. In den meisten Fällen wird in den Downloads sogar auf Einwahlnummer und Kosten hingewiesen. **Der beste Schutz ist deshalb: genau hinsehen, bevor Du klickst!**

Trotz ausführlicher Recherche kam hier im Test kein einziger Dialer vor, der sich ganz ohne Bestätigung des Nutzers installiert und eingewählt hätte!



2. Beim „Internet Explorer" können kleine Programme dafür sorgen, dass Software automatisch beim Surfen installiert wird, die so genannten ActiveX-Controls.

Erhöhe die Sicherheitseinstellungen im Browser, um das zu verhindern! Wähl „Extras – Internetoptionen – Sicherheit – Stufe anpassen". Stell dann bei allen Optionen zu ActiveX-Controls „Eingabeaufforderung" 7 ein. Dann kann nämlich kein Programm beim Surfen unbemerkt ausgeführt werden.



3. Verhindere, dass sich Dein Rechner automatisch einwählt, sobald Du den Browser startest: **Kopple Deine Internetverbindung nicht mit dem Browser.**

Geh dazu im Browser auf „Extras – Internetoptionen – Verbindungen" und wähle „Keine Verbindung wählen" 8.

Wenn Du in Zukunft ins Internet gehen willst, musst Du die Verbindung im DFÜ-Netzwerk erst doppelklicken. Auf diese Weise hast Du volle Kontrolle, welche Verbindung gewählt wird. ○

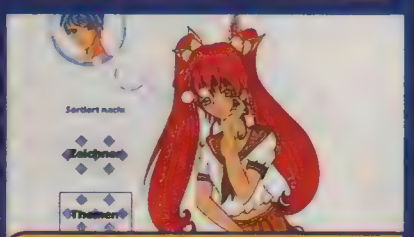
Text: Christiane Strobel · Fotos: Cinetext (3)

Internet-Charts

Eure Lieblings-Manga-Sites

Das sind Eure Top 5 der Manga- und Anime-Seiten im Web. Vielen Dank für die E-Mails – über 1000 Leute haben diesmal mitgemacht! Ab sofort suchen wir **die besten Seiten zum Thema Ferien.** Mailt Euren Surftipp an *webcharts@screenfun.de* – Was es zu gewinnen gibt, steht im Aktionsstern

1 www.dragonballz.de
Die größte deutsche „Dragon Ball"-Fansite bekam über 400 Stimmen!



2 www.animexx.de
Platz 2 geht an den deutschen Verein für Fans von Manga und Anime

3 www.dragonball.de
Nochmal „Dragon Ball": Hier findet Ihr zum Beispiel Musikvideos

4 www.fusion-z.de
Die riesige „Dragon Ball"-Seite bietet von Fans programmierte Spiele

5 www.fusion-strike.de
„Dragon Ball Z"- und „GT"-Fans haben hier ein umfangreiches Forum

AKTION! Auch Musik liegt in der Luft: Wir verlosen 10 Doppel-CDs mit den besten Acts der „BRAVO SUPERSHOW 2002". Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht im Jackpot-Kasten auf Seite 130

Frühlingsgefühle

Mit diesen Surftipps kann beim Baggern und Knutschen fast nichts mehr schief gehen!

Zu lang, zu kurz, zu dick, zu dünn? Der Bodycheck von Dr. Sommer zeigt, was an Jungs und Mädchen dran ist

Was Du schon immer über Sex wissen wolltest: Bei Dr. Sommer auf *www.bravo.de* gibt's keine falsche Scham. Von „Analverkehr" bis „Zu schnell kommen" beantworten die Aufklärungsprofis alle wichtigen Fragen des Sexuallebens. Du kannst ungestört und ganz ohne Peinlichkeit durch die Datenbank surfen.

Handfeste Flirthilfen für Jungs gibt's auch auf *www.maennerseiten.de* – der Liebesbrief-Generator hilft geschickt, die Angebetete mit romantischem Gesäusel rumzukriegen.

Über die neusten Verhüterlis und ihre richtige Anwendung informiert *www.condomi.de* – dort kann man sich sogar als Kondom-Tester bewerben.

Üben fürs richtige Leben: Beim „Potenzometer" musst Du schnell ins richtige Bett hüpfen (www.maennerseiten.de)

Bissig blond!

Spikes Fangruft

Du trinkst Tomatensaft mit dem Strohhalm aus einem Kaffeebecher? Das ist eines der 25 untrüglichen Zeichen, an denen man Fans des „Buffy"-Vampirs erkennt. Mach den Check!

www.blondmettle.de

Mit E-Cards, Wallpapers und vielen TV-Serienzitaten huldigt www.blondmettle.de Buffys blondiertem Verehrer

Ein Jedi muss tun, was ein Jedi tun muss: gegen Darth Vader kämpfen. Das erzählt Dir auch das Musikvideo

„Star Wars"-Rap

Mukke von der „Dunklen Seite"

Knapp zwei Wochen vorm Kinostart von „Episode II" werden am 4. Mai die besten Fanfilme ausgezeichnet. Ein heißer Anwärter für die „Fan Film Awards": das Musikvideo „Star Wars Gangsta Rap". Weitere Beiträge sind auf *http://starwars.atomfilms.com* zu sehen. Auch „Star Wars"-Daddy George Lucas sitzt in der Jury.

http://starwars.atomfilms.com

Text: Christiane Strobel · Fotos: Roman Job, Studio X

Eine sternenklare Nacht. Vollmond.
Die Stadt menschenleer. Im letzt
Das ist wie Kino. Und ich bin
Ich spiele, bis der Finger glüht:
E.T. – das Load-A-Game* zum Film.
SIEMENS
E.T.
DER AUSSERIRDISCHE
UNIVERSAL
Load-A-Game
Die neuen Top-Spiele von Load-A-Game. Einfach Ga
downloaden – und spielen, bis de
vodafone
D2
How are you?
*Funktioniert mit den Vodafone-Game-Handys Philips Xenium 9@9 Load-A-Game, Philips Az@ bis 288 Load-A-Game, Siemens SL 42 Load-A-Game.
Load-A-Game is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing Inc. All rights reserved.

STAR

Wenn sich die Kult-Flotte zum Krieg rüstet, wimmelt es am Sternenhimmel vor Gerüchten. Hier sind heiße News zum bestgehüteten Geheimnis des Kinojahres!

Liebespaar und Sternenstürmer: Königin Padmé Amidala (Natalie Portman, l.) und Jedi-Ritter Anakin Skywalker (Hayden Christensen)

Finsterer Blick in die Zukunft: Yoda spürt die Dunkle Seite der Macht

AKTION!

Der Angriff der Klonkrieger zum Lesen: Wir verlosen 3 Buchpakete zum Film mit „The Art of Star Wars", Comics und Jugendroman. Wie Ihr mitmachen könnt, steht im Jackpot-Kasten auf

Seite 130

1 *Zwei Jedis und eine Königin: Im Quartier der schönen Padmé (r.) entflammen Herzen und Diskussionen über die Zukunft des belagerten Planeten Naboo*

2 *Make love, not war: Trotz der Gefahren eines bevorstehenden Krieges mit der Handelsföderation lassen Anakin und Padmé ihren Gefühlen freien Lauf*

3 *Krisenstimmung beim Jedi-Rat: Ritter Count Dooku (l., Christopher Lee als Hologramm) unterrichtet Yoda und Co. über die finsteren Pläne Kanzler Palpatines*

4 *Chillout-Time auf dem Planeten Coruscant: Beim Roboter-Treff in der „Sports Bar" wird wild darüber spekuliert, wann die Klonkrieger wohl losschlagen*

WARS EPISODE II

Angriff der Klonkrieger

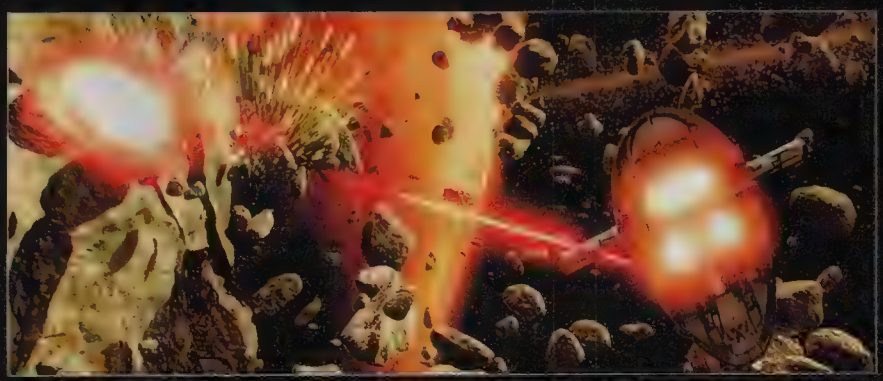
Obi-Wan Kenobi: *Der Jedi-Ritter wird zum Ausbilder von Anakin Skywalker*

Mace Windu: *Sitzt im Jedi-Rat und ist die rechte Hand von Meister Yoda*

R2-D2 und C-3PO (v.): Die Blechkisten spielen mal wieder Retter in der Not

5 *Romantische Zuckel-Tour in einer Rikscha: Während sich die frisch Verliebten von einem Droiden durch Mos Espa auf Tatooine kutschieren lassen...*

6 *...plant der Noch-Kanzler und künftige Imperator Palpatine (Ian McDiarmid, M.) den Sturz der Alten Republik*



7 *Mit einem Galaxienkrieg von gigantischen Ausmaßen wechselt der abtrünnige Weggefährte von Amidala zur Dunklen Seite der Macht. Dabei erhält Palpatine tatkräftige Unterstützung von...*

Paralleluniversum

Nur mit Luchsaugen zu erkennen: Am Ende des vierten „Episode II"-Trailers wird die höchst mysteriöse Webadresse *www.holonetnews.com* eingeblendet.

Dahinter verbirgt sich keine der üblichen „Star Wars"-Webseiten – hier tut sich das Paralleluniversum zu George Lucas' Sternen-Saga auf. Für Checker!

GIRL! Du willst mehr über **Hayden Christensen** (Anakin Skywalker) wissen? Besorg Dir die aktuelle BRAVO GIRL! (seit 10. April im Handel). Hier erzählt der Shooting-Star alles über Traumgirls, sexy Szenen am Set mit Natalie Portman und wie er an die heiß begehrte „Star Wars"-Rolle rankam.

Immer zu zweit sie sind – der Meister und der Schüler." Mit diesem Satz beendet Yoda, Oberhaupt des Jedi-Rats, den ersten Teil der zweiten Sternen-Trilogie. Auch wenn „Episode I: Die dunkle Bedrohung" reichlich Stoff zum Motzen lieferte (Jar Jar Binks nervt wohl fast alle Fans!) – dieser Satz steigerte die Hoffnung auf eine bessere, düstere Fortsetzung. Zumal Mace Windu (Samuel L. Jackson) verschwörerisch nachlegte: „Fragt sich nur, wer jetzt tot ist – der Meister oder der Schüler?" Er meinte Darth Maul (Ray Park), der ebenso sterben musste wie Qui-Gon Jinn (Liam Neeson). Wer also wird in „Episode II – Angriff der Klonkrieger" diesseits und jenseits der Dunklen Macht stehen?

Kinostart ist am 16. Mai. Doch es gibt tatsächlich einen, der schon jetzt Licht ins Dunkel des „Star Wars"-Universums bringt: **Harry Knowles, Filmfreak und Betreiber der Webseite *www.aint-it-cool.com* sah bereits eine Arbeitskopie des Sci-Fi-Spektakels.**

Was der kritische Bursche ausplaudert, klingt sensationell: Er hält nämlich „Episode II" für den besten aller Sternenkriege, die Lucasfilm bislang produziert hat! Und warum? Weil die Liebesgeschichte zwischen Königin Amidala (Natalie Portman) und Anakin Skywalker (Kotzbrocken-Auftritt von Hayden Christensen) nicht kitschig, sondern dramatisch sei. Weil mit Christopher Lee als Jedi Count Dooku der schillerndste Charakter in der „Star Wars"-Geschichte eingeführt wird. Und weil Ewan McGregor als Obi-Wan Kenobi diesmal so gut spiele wie damals Han Solo (Harrison Ford). Möge die Macht ihm Recht geben...

8 *...Jango Fett (Temuera Morrison, r). Der eiskalte Bounty-Hunter attackiert Obi-Wan Kenobi als fliegendes Ein-Mann-Killerkommando. Wer wird siegen?*

Filmlegende George Lucas

In den 70er-Jahren gehörte George Lucas zu den Filmemachern einer neuen Hollywood-Generation. Heute steht sein Name für Kinowunder: Lucas erschuf das „Star Wars"-Universum und die wilde Welt von „Indiana Jones". Seine Spezialeffekte-Firma „ILM" griff außerdem für viele andere große Filme in die Trickkiste.

Text: Rainer Fellmann

Is' nich' wahr! Der Comic, für den Jay und Silent Bob Pate standen, soll verfilmt werden

Hollywood, wir kommen! Jay (Jason Mewes, l.) und Silent Bob (Kevin Smith) reisen per Daumen

Derb und deftig! Die Kulttypen aus dem Afroman-Video „Because I Got High" zerlegen Hollywood.

Jay und Silent Bob schlagen zurück

Feuchter Tagtraum: Jay knutscht sein Objekt der Begierde gnadenlos nieder

Vier Engel für Charlie: Dieses verschärfte Lack-und-Leder-Quartett mischt Weicheier auf

Wohnsitz der arbeitsscheuen Buddies: die Front der örtlichen Videothek

Kevin Smith ist ein Verrückter. Der Regisseur und Schauspieler liebt sinnlose Filme und wäre richtig traurig, wenn ihm seine Gegner guten Stil bescheinigen würden. Aber keine Sorge: „Jay und Silent Bob schlagen zurück" ist genauso außerirdisch wie die Vorgänger „Dogma" und „Clerks": voll mit schrägen Gags, die entweder im Rohr krepieren oder wie Raketen abgehen. **Voll mit gut gelaunten Gaststars wie Ben Affleck, Kid Rock oder Shannon Elizabeth. Und voll mit zwei lebensunfähigen Buddies, die sich von Dope und derbem Sextalk ernähren.** Deshalb hat sie auch Oberkiffer Afroman für sein Video engagiert.

Ach, ja – so etwas wie eine Handlung gibt's auch: Die zwei Kumpels trampen Richtung Hollywood, um die Verfilmung ihres eigenen Comics zu verhindern. Ist aber nicht so wichtig...

Action 1 | Spannung 2 | Humor 1

Jay und Silent Bob...
Beinhart-Komödie/USA

Start: 18.4.
ab 12 Jahre

www.jay-bob.de

Babes begrapschen, Gras rauchen und Hollywood plätten. Durchgeknalltes Spaß-Kino

2

KINO TOP 5

1 **Spy Game**
MIT ZWEI SPITZENSCHNÜFFLERN
Smartes Duo: ROBERT REDFORD und BRAD PITT als Top-Spione.

2 **Mission Kleopatra**
MIT JEDER MENGE ZAUBERTRANK
Klotzen für Kleo! Gallier in Ägypten... Mit sexy MONICA BELUCCI

3 **Knallharte Jungs**
MIT DAUERSTÄNDER
Schniedel-Alarm! TOBIAS SCHENKE und AXEL STEIN im Hormonstau.

4 **A Beautiful Mind**
MIT EINEM MATHE-GENIE
Super exzentrisch: RUSSELL CROWE als wahnwitziger Uni-Professor.

5 **Was nicht passt, wird passend gemacht**
MIT DERBEM RUHRPOTT-CHARME
Schräge Milieu-Komödie mit Ruhrpott-Rambo RALF RICHTER.

Showtime

Spot an! Zwei Cops ermitteln fürs Fernsehen. Launig.

Bitte lächeln: Cop Trey (r.) will ins Fernsehen

Kollege Mitch (r.) findet's eher nervig

Heftig streiten und dabei böse Jungs jagen, das taten Mel Gibson und Danny Glover gleich viermal in der tollen „Lethal Weapon"-Reihe. Die beiden Hollywood-Kollegen Jackie Chan und Chris Tucker eiferten ihnen in „Rush Hour 1 & 2" ebenso erfolgreich nach. Warum also nicht ein drittes Paar auf Streife schicken?

Regisseur Tom Dey („Shang-High Noon") lässt's richtig scheppern, wenn Robert DeNiro als Mitch und Eddie Murphy als Trey auf Gangsterfang gehen. Logisch, dass die völlig unterschiedlichen Cops unfreiwillig zusammen arbeiten. Aber es kommt noch schlimmer: Das Duo wird bei seinen Einsätzen von einer TV-Produzentin (Rene Russo) und deren Regisseur (kultig: William Shatner) begleitet, die aus den Ermittlungen eine Realityshow machen. Locker leichte Cop-Komödie!

Action 1 | Spannung 1 | Humor 1

Showtime
Krimikomödie/USA

Start: 11.4.
ab 12 Jahre beantr.

www2.warnerbros.com/showtime/

Witziges Kontrastprogramm: Robert DeNiro & Eddie Murphy als ungleiches Polizistenpaar

2-

Panic Room

Jodie Foster hat eine stressige Nacht – hinter einer Stahltür.

Eingesperrt: Meg (r.) und ihre Tochter...

...fliehen vor Gangstern in den Panic Room

Die Amerikaner haben seit den Terroranschlägen in New York totale Panik davor, schutzlos zu sein. Neben Türspionen und Fangleitungen gelten jetzt so genannte „Panic Rooms" als rundum einbruchssicher.

David Fincher („Fight Club") liefert den Thriller zum Trend: Die geschiedene Meg (Jodie Foster) und ihre Tochter Sarah (Kristen Stewart) ziehen in ein Nobelhaus, das über ein solches High-Tech-Zimmer verfügt – mit Stahlwänden, Vorräten, eigener Telefonleitung und acht Monitoren, die jeden Winkel ausleuchten. Gleich in der ersten Nacht müssen die Frauen vor Einbrechern in den Mini-Bunker fliehen...

Raffinierte Kamerafahrten und eine Atmosphäre wie im eingeschlossenen Fahrstuhl rufen intensive Angstzustände hervor. Der Story-Verlauf dagegen ist allzu berechenbar.

Action 1 | Spannung 1 | Anspruch 2

Panic Room
Thriller/USA

Start: 18.4.
ab 12 Jahre

www.panic-room.de

Panik pur für Leute mit Platzangst! Eleganter, aber etwas konventioneller Psycho-Krieg

2-

The Scorpion King

Top-Wrestler „The Rock" tobt sich im „Mumie"-Sequel aus.

Trotz der Mega-Mullbinden-Erfolge hat Hauptdarsteller Brendan Fraser keine Lust mehr auf einen dritten „Mumien"-Teil. Als Ersatz wurde deshalb Wrestling-Star „The Rock" in die Wüste geschickt – der verhunzt seine Chance als „The Scorpion King" leider in einer protzigen Billigversion von „Conan der Barbar".

Der Film spielt vor 5000 Jahren, als Tyrann Memnon (Steven Brand) die letzten Nomaden ausrotten will. Die beauftragen den Söldner Mathayus (The Rock), Memnons Ratgeberin (Kelly Hu) unschädlich zu machen. Der gekaufte Held entführt die Magierin und löst damit einen blutigen Krieg aus.

Regisseur Chuck Russell („Eraser") ist bemüht, die fehlende Mimik seines Stars mit sündteueren Spezialeffekten und Martial-Arts-Kämpfen zu kaschieren. Klappt nicht wirklich...

Ring frei für Muskelprotz Mathayus (l.)...

...der Söldner soll einen Tyrannen besiegen

Action 1 | Spannung 2 | Humor 3

The Scorpion King
Fantasy-Action/USA

Start: 25.4.
keine FSK beantr.

www.the-scorpion-king.com

„The Rock" zeigt mehr Muskeln als Talent – keine Konkurrenz für die Mullbinden-„Mumien"

3-

Hardball

Baseball statt ballern: Keanu Reeves macht auf sportlich.

Kein Wunder, dass die beiden neuen „Matrix"-Filme nicht fertig werden: Hauptdarsteller Keanu Reeves lässt offenbar lieber den Sportler raushängen. Nach seinem Auftritt als Football-Underdog in „Helden aus der zweiten Reihe" spielt er nun den zwanghaften Zocker Conor O'Neill, dessen Schuldenberg lebensbedrohlich wächst. Für 500 Dollar die Woche übernimmt Conor darum das Training einer farbigen Jugend-Baseballmannschaft. Als er Beschützerinstinkte für seine Jungs entwickelt und sich auch noch in deren Highschool-Lehrerin (Diane Lane) verknallt, will er sein kaputtes Dasein endlich beenden.

Für sein Sozialdrama wählte Regisseur Brian Robbins („Varsity Blues") acht junge Baseballtalente aus – und jeder einzelne spielt konzentrierter als der hoch bezahlte Profi Reeves...

Fit for fun: Conor O'Neill (Keanu Reeves)...

...bringt acht Jungs das Baseball spielen bei

Action 2 | Spannung 2 | Herzschmerz 1

Hardball
Sportdrama/USA

Start: 9.5.
ab 6 Jahre beantr.

www.hardballmovie.com

„Matrix"-Reeves weicht diesmal Baseball-Bällen aus – gut gemacht, aber kein Homerun

3

FILM-NEWS

Ali G in da House

http://www.msn.co.uk/specials/alig/Default.asp

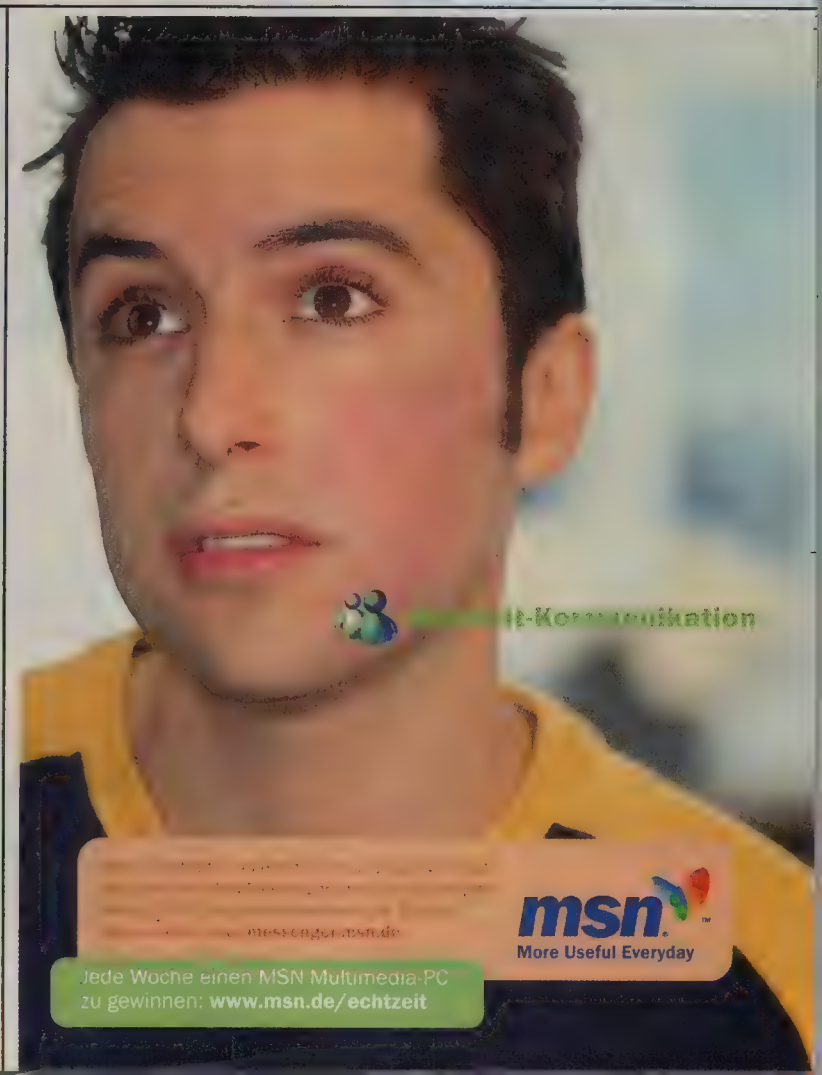
Der schrille Typ aus Madonnas Video „Music" ist Sacha Baron Cohen. Unter dem Namen Ali G hat er gerade seine ganz persönliche Komödie abgedreht: Als „Stimme der Jugend" will er die britische Politik aufmöbeln. Start: 8.8.

Murder by Numbers

http://murderbynumbersmovie.warnerbros.com/

Schluss mit lieb und nett: Sandra „Miss Undercover" Bullock zieht blutige Saiten auf. Im Thriller „Murder by Numbers" spielt sie eine taffe Kriminalpolizistin, die zwei gewiefte Nachwuchs-Serienmörder jagt. Voraussichtlicher Start: 8.8.

Text: Renee Wieder, Rainer Fellmann · Fotos: Stills (2)



Die wichtigsten DVDs und Videos im April/Mai

Harry Potter und der Stein der Weisen

ab 6 Jahre · ab Anf. Mai · Verkauf: DVD (ca. 30€), VHS (ca. 21€)

Der tapfere Junge mit der Blitznarbe auf der Stirn verzauberte die ganze Kinowelt: Vorbei an „Star Wars: Episode I" und nur knapp hinter „Titanic" hat der Zauberlehrling Harry Potter seinen Nimbus-2000-Besen geparkt – auf Platz 2 der ewigen Bestenliste!

Magische Kräfte entwickelt der tolle Film zum ersten „Potter"-Buch nun sicher auch daheim – und zwar im 16:9-Bildformat plus „Dolby Digital EX 6.1."-Mehrkanalton. Zudem sind die angekündigten DVD-Features so umfangreich, dass gleich zwei Discs produziert wurden. Schönes Schlottern in der Winkelgasse oder beim Treffen mit Geistern...

DVD-Bewertung folgt! Verleih: Warner

Extras: Interviews, geschnittene Szenen, Quidditch-Anleitung, Hogwarts-Tour, CD-ROM-Teil...

Ton – Bild – Extras –

Geheimniskrämerei hat auch was Gutes: Es steigert die Vorfreude auf die DVD

Wir hätten zu gerne geschwärmt. Vorab gab's aber leider keine Scheibe zu sehen

Verhext: Harrys Doppel-DVD liegt bis zur Veröffentlichung unter Verschluss. Der Film ist top! **1**

Fiese Verwandte lassen Harry (h.) schuften

Mehr Fun gibt's mit den Freunden Ron (M.) und Hermine!

AKTION!

Gewinnt Fanpacks zum Abheben: 3 Harry Potter-Bundles (Tasche, Notizblock, Bleistift, Federmappe). Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht im Jackpot-Kasten auf Seite 130

TOP 5 DVD UND VIDEO VERLEIH

Vom Bettelmann zum Edelmann: William alias Sir Ullrich durchbohrt seine Gegner und ein Frauenherz

1 Ritter aus Leidenschaft
Wild-wüster Stilmix aus Mittelalterfilm und Popvideo-Ästhetik. Mit Heath Ledger als verlaustem Lanzen-Lover.

2 Bridget Jones
Stressiger Job, zu viele Zigaretten und Übergewicht... Renee Zellweger am Rande des Nervenzusammenbruchs.

3 Der Schuh des Manitu
Bei der Wahl zu Bullys nächstem Film liegt das „(T)raumschiff" knapp vor „Sissy". Klickt mit: www.bullyparade

4 Final Fantasy
Die esoterische Alien-Story nervt, dafür entschädigt die perfekte Animation inklusive toller Extras auf DVD.

5 Jurassic Park 3
Es ist angerichtet: Fressorgie im Themenpark! So wird der arme Sam Neill seine Dino-Allergie wohl nie mehr los.

Text: Rainer Fellmann · Fotos: StudioX (2) · Charts: Media Control

Scary Movie 2

Verkauf: DVD (ca. 22€), VHS (ca. 13€)

Belegte Zunge? Klarer Fall von Teufelswerk

Parodie · ab 16 Jahre · ab Mitte April

Vorsicht, Crash-Kurs! Mit der Fortsetzung ihres anzüglichen Monsterhits sind die Könige des schlechten Geschmacks voll gegen die Wand gekracht. Ihr geschmackloser Gag-Aufguss findet diesmal in einem Spukschloss statt, wo ein Professor (Jim Curry) „Schlafstudien" mit seinen Studenten durchführt. Öde!

DVD-Bewertung Verleih: Highlight

Extras: Featurette, geschnittene Szenen, alternative Enden, Quiz, Effect-Finder, CD-ROM-Teil

Ton 4 – Bild 3 – Extras 2

Ziemlich pfiffige Ausstattung für einen extrem unpfiffigen Trash-Film

Ärgere Dich nicht über den Film, sondern widme Dich direkt den lustigen Extras

Diese selten dämliche Spukhaus-Parodie verschreckt alle guten Geister. Die Extras aber sind okay **5**

Joyride – Spritztour

Verleih: DVD, VHS

Im Angesicht des Todes: Lewis (M.) und Clique

Thriller · ab 16 Jahre · ab Ende April

Ich weiß genau, was Du letzte Nacht gefunkt hast... Lewis (Paul Walker), Fuller (Steve Zahn) und Venna (LeeLee Sobieski) stehen Todesängste aus, nachdem sie einen Trucker über CB-Funk verarscht haben. Denn „Rusty Nail", so nennt er sich, ist kein Scherzkeks! Wer hier kein Herzrasen kriegt, ist wohl schon tot.

DVD-Bewertung Verleih: 20th Century Fox

Extras: Audiokommentar, geschnittene Szenen, alternative Enden

Ton 2 – Bild 3 – Extras 4

Licht aus, Spot an! Perfekter Film für die Nacht. Alptraum-Trip in Dolby Digital 5.1.

Die Features sind für einen neu produzierten Film leider fade Hausmannskost

Geheimnisvoller Trucker jagt junge Hobby-Funker. Horror-Roadtrip mit Schlotterfaktor 10 **2+**

Tremors 3 – Die neue Brut

Verleih: DVD, VHS

Wurm-Killer Burt (r.) beim Nest beschmutzen

Horror · ab 12 Jahre · ab Ende April

Elf Jahre ist es her, dass Riesenwürmer die Bewohner eines Wüstenkaffs terrorisierten. Nun ist erneut Nachwuchs geschlüpft... Aus der Urbesetzung des anspruchslosen, aber spaßig-trashigen Horrors ist noch Michael Gross alias Waffennarr Burt Gummer übrig geblieben. Ob ihn das nicht langsam wurmt?!

DVD-Bewertung Verleih: Universal

Extras: Featurette, Kinotrailer, Making Of, Produktionsnotizen, Biografien der Darsteller

Ton 4 – Bild 3 – Extras 4

Bringt richtig Spaß, wenn man sich am Wochenende alle drei Teile am Stück gibt

Originalität erwartet hier niemand. Eine Story wäre trotzdem nicht übel gewesen

Killer-Würmer pflügen durch den Wüstensand. Weniger schaurig als das Original mit Kevin Bacon **3**

Passwort: Swordfish

Verleih: DVD, VHS · Verkauf: DVD (ca. 24€), VHS (ca. 14€)

Online-Gangster: Gabriel zapft Milliarden ab

Action · ab 16 Jahre · ab Anfang Mai

Hacken, bis die Milliarden fließen! Der vorbestrafte Computerspezialist Stanley (Hugh Jackman) macht den Online-Deal seines Lebens: mit dem eiskalten Oberschurken Gabriel (John Travolta) und dessen sexy Lockvogel Ginger (Halle Berry). Knalliges Treiben zwischen Blei und Bytes. Passwort: Vollgas nonstop!

DVD-Bewertung Verleih: Warner

Extras: Alternatives Ende, Audiokommentar, Doku, Trailer, Biografien der Darsteller und Crew

Ton 2 – Bild 1 – Extras 3

Große-Jungs-Spaß, der die Mattscheibe zum Glühen bringt. Widescreen sei Dank

Zu schade: Nach nur 88 Minuten ist der High-Tech-Augenschmaus bereits vorbei

Hochtouriger Krawumm-Thriller. Bonus-Fun gibt's mit 16:9-Screen und Dolby-Surround-Anlage **2**

TEEN STAR

ab 7. April

Sonntag
20:15

RTL II

www.rtl2.de
MACHT EINFACH SPASS

SPECIAL

4-teiliges Japan-Special
Teil 1: Anime-Serien im TV
Teil 1 verpasst? www.screenfun.de/japan1
Teil 2: Anime-Filme
Teil 3: Mangas – japanische Comics
Teil 4: Spiele rund um Anime

Anime im XXL-Format

In unseren Kinos tun sich die japanischen Kultfilme noch schwer. Einige gibt's aber auf Video oder DVD!

Die heimische Mattscheibe als Teststrecke: Haben Anime-Helden nämlich erst einmal das Wohnzimmer gestürmt, werden die Charaktere ruckzuck auf Kinoformat getrimmt – um dann große Leinwand-Abenteuer zu bestehen. **So kamen etwa „Dragon Ball Z" oder „Slayers" erst erfolgreich im TV und dann ins Kino.** Unter den Anime-TV-Serienhits gibt es sogar einige, die seit 20 Jahren im jährlichen Rhythmus einen neuen Kinofilm präsentieren – ohne an Popularität zu verlieren.

Hochkarätige Anime-Kinofilme entstehen aber auch ohne TV-Quotentests. **Nicht selten dient eine Manga-Vorlage als Inspiration beziehungsweise Ideengeber. Auf diese Weise entstanden Sci-Fi-Kultknaller wie „Ghost in the Shell", „Akira" oder „Spriggan".**

Nicht zu vergessen Variante 3: eine Story fürs Kinopublikum neu erfinden. Dass solche Großereignisse die Kinoausflüge der Serienstars bisweilen sogar locker überflügeln, ist spätestens seit „Prinzessin Mononoke" klar.

Komm mir bloß nicht blöd! Motorradrocker Kaneda mit schwerem Geschütz im Anschlag

Aus Freund wird Feind: Kaneda hat seinen ehemaligen Buddy Tetsuo im Visier

AKIRA — Sci-Fi/Horror

1988 | Regie: Katsuhiro Otomo | F | 120 min. | Warner Bros. | Japan-Import

Auf einer Demo krachen Streetgang-Oberhaupt Kaneda und Terroristin Kei das erste Mal zusammen. Die beiden haben einen gemeinsamen Feind: Kanedas Ex-Kumpel Tetsuo. Doch nicht nur der macht Ärger: Das Militär führt Gen-Tests durch und gefährdet damit alle Bewohner von Neo-Tokyo. Kann das schlagkräftige Gespann die Apokalypse verhindern?

Der Untertitel sagt wohl alles: „Neo-Tokyo wird explodieren!"

KLASSIKER →

PATLABOR 1 & 2 — Sci-Fi/Krimi

1990/93 | Regie: Mamoru Oshii | D | 100/113 min. | Manga Entertainment | VHS ca. 24 €

Streifenwagen made in Tokio: Mensch und Maschine im Einsatz – als Team rund um die Uhr

Die Großstadt-Cops Shinohara und Izumi üben ihren Dienst mit gigantischen High-Tech-Robotern aus. Im ersten Film macht ihnen verseuchte Software mächtig Stress. Ärger auch drei Jahre später: Im Nachfolgestreifen schlagen sich die treuen Gesetzeshüter mit Terroranschlägen herum.

Fesselnde Sci-Fi-Krimis, in denen Maschinen regieren

MACROSS — Sci-Fi

1984 | Regie: Shōji Kawamori | dt. Untertitel | 114 min. | OVA Film/ACOG.de | Japan-Import

Feinde im Visier: Hikaru kämpft an Bord seines Space Fighters „Valkyrie" ums Überleben

Kampfpilot Hikaru Ichijo gerät zwischen zwei bedrohliche Fronten – im Krieg der mächtigen Alien-Rasse Zentraedi gegen die Menschheit. Ihm zur Seite steht zum Glück die ziemlich ausgebuffte Lin Minmei. Das Weltall und bahnbrechende Roboter-Designs bilden die Kulisse für eine Liebe im Krieg.

Die Welt am A... Zeit für die Liebe bleibt trotzdem!

GHOST IN THE SHELL — Sci-Fi

1995/96 | Regie: Mamoru Oshii | D | 82 min. | Universal | VHS ca. 20 €

Anmutig, schön und absolut tödlich: die Androidin Motoko Kusanagi

Sie ist die Polizistin der Zukunft: Androidin Motoko Kusanagi übernimmt Aufträge, die ihre menschlichen Kollegen überfordern. Denn sie verspürt weder Angst noch Schmerz – und leicht zu zerstören ist sie auch nicht. Ihr Spezialgebiet: polizeilich geplante Attentate auf korrupte Politiker verüben.

Düstere Zukunftswelt in toller Optik. Ein Meilenstein!

PERFECT BLUE — Psychothriller

1997 | Regie: Satoshi Kon | D | 81 min. | OVA Film/ACOG.de | DVD ca. 30 €

Traum oder Realität? Sängerin Mima droht langsam, aber sicher den Verstand zu verlieren

Mima Kirigoe schmeißt ihre Popkarriere hin, als ein Rollenangebot für einen TV-Thriller auf ihren Tisch flattert. Doch der Filmstoff verwandelt sich plötzlich in Realität: Seltsame Morde geschehen, und die Grenzen zwischen Realität und Einbildung verschwimmen... Ein packender Psycho-Trip!

Hitchcock meets Anime. Nur für starke Nerven geeignet!

...der leider zum Labor-Monster mutiert ist

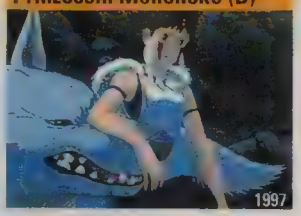
→ STUDIO GHIBLI – ANIME-KULTSTÄTTE

Lange Zeit galten alle japanischen Animationsfilme als Billigware. Dass das Quatsch ist, beweisen die Produktionen des Studio Ghibli. Seit Mitte der 80er-Jahre produziert man dort überwiegend erstklassige Anime-Filme, häufig unter der Regie von Ghibli-Chef Hayao Miyazaki. Und der hat jetzt Grund zum Jubeln: Auf der diesjährigen Berlinale erhielt der Anime „Spirited Away" den Preis „Goldener Bär"!

Spirited Away (J, dt. Untertitel)

Als Chihiro (r.) mit ihren Eltern einen verlassenen Ort besichtigt, verwandeln sich diese in Schweine. Das verängstigte Mädchen irrt allein durch die Gegend – und trifft auf recht seltsame Gestalten...

Prinzessin Mononoke (D)



Wildes Mädchen: Prinzessin Mononoke tanzt sogar mit den Wölfen. Eine Schlacht zwischen Göttern und Menschen bedroht das Leben aller.

Die letzten Glühwürmchen (D)

2. Weltkrieg: Bei einem Bombenangriff verlieren die Geschwister Seita (l.) und Setsuko ihr Zuhause. Werden sie überleben?

Mein Nachbar Totoro (E)

Was bist du denn?! Satsuki (l.) und Mei (M.) begegnen in ihrer Fantasie einem mächtigen Knuddelwesen. Kurzerhand taufen sie es Totoro

Nausicaä (Sternenkriegerin) (E)

Kriege und Machtgier haben die Welt zerstört. In diesen bösartigen Zeiten muss selbst die friedliebende Nausicaä zur Waffe greifen...

SLAYERS

Fantasy

1995 | Regie: Hiroshi Watanabe | D | 75 min. | OVA Films/ACOG.de | Veröffentlichung in Kürze

Lina (l.) und Naga bekommen es immer wieder mit zwielichtigen Typen zu tun

Magierin Lina Inverse wird auf der Insel Mipross ständig von einem Albtraum heimgesucht: Ein alter Mann fleht sie an, den ansässigen Elfenstamm vor der Vernichtung zu retten. Mit Hilfe von Nervensäge Naga und Zauberer Gabriev stellt sie sich der Herausforderung...

Brillant animiertes Abenteuer voller Spannung, Fantasy und Humor

DRAGON BALL Z

Martial Arts/Action

seit 1996 | Regie: Daisuke Nishio u.a. | D | je 60 min. | Polyband | VHS ca. 20 € / DVD ca. 25 €

„Kamehame-HA!": Son-Goku schreckt vor mächtigen Gegnern nicht zurück

Schon in mittlerweile 13 „Dragon Ball Z"-Filmen wird gekämpft, bis Hand- und Fußkanten qualmen. Auf der Grundlage der Serie werden eigenständige, abgeschlossene Storys erzählt. Bei uns erhältlich: die Kracher „Der Stärkste auf Erden" und „Die Entscheidungsschlacht".

Die Filme bieten noch mehr Action und Spannung als die TV-Serie!

SPRIGGAN

Sci-Fi/Action

1998 | Regie: Katsuhiro Ôtomo | D | 90 min. | OVA Film/ACOG.de | VHS ca. 25 € / DVD ca. 30 €

Bergungsspezialist Yu Ominae auf der Flucht. Im Gepäck: ein Geheimnis

Yu Ominae ist spezialisiert auf die Bergung von Kunstschätzen aus der Antike. Nach einem blutigen Zwischenfall muss er feststellen, dass die Geschichtsschreibung der Bibel nicht so ganz der Wahrheit entspricht: Die Arche Noah – eine Waffe zur Vernichtung der Welt?

„Indiana Jones" als Science-Fiction-Actionheld – irre aufregend!

JIN-ROH

Polit-Thriller

1998 | Regie: Hiroyuki Okiura | D | 98 min. | OVA Films/ACOG.de | VHS ca. 25 € / DVD ca. 30 €

Ein Anblick zum Fürchten: Kazuki Fuse im Kampfanzug der Wolfsbrigade

Albtraum-Szenario: Deutschland hat den 2. Weltkrieg gewonnen und Japan als Besatzungsmacht übernommen. Um die Polizei zu schwächen, gründet die Regierung eine Sondereinheit: die Wolfsbrigade. Elitekämpfer Kazuki Fuse gerät zwischen die Fronten...

Raffinierter und dramatischer Polit-Thriller, der nachdenklich stimmt

→ WEITERE HIGHLIGHTS

Battle Angel Alita (D)
Androiden-Mädchen arbeitet als Kopfgeldjägerin, um sich und ihrem besten Freund einen Wunsch zu erfüllen. Cyber-Action.

Spacebirebird (D)
Ein junger Mann auf der Suche nach seinem Ich. Kann der Feuervogel ihm den Weg weisen? Beruht auf einem Comic des „Manga-Gurus" Osamu Tezuka.

Tenchi Muyo in Love (D)
Der Schüler Tenchi und seine Freunde sind hinter einem üblen Verbrecher her. Bei der Verfolgung lernen sie plötzlich Tenchis tote (!) Mutter kennen. Fantasy-Love-Comedy.

Vampire Hunter D (E)
Wanderer zwischen den Welten. „Hunter D" ist halb Mensch, halb Vampir. Der Auftrag, die entführte Charlotte zu befreien, verändert sein Leben... Düster-opulentes Epos vor beeindruckender Kulisse.

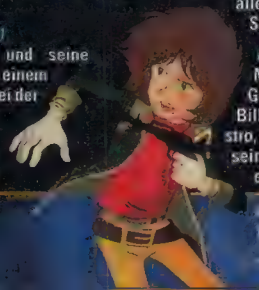
End of Evangelion (J)
Wieder einmal muss der 14-jährige Shinji alle Hürden meistern, die ihm das Schicksal auferlegt.

Lupin III – Castle of Cagliostro (D)
Meisterdieb Lupin III sucht das Geheimnis der legendären „Goat-Bills": Seine Spur führt nach Cagliostro, wo er auf Inspektor Zenigata trifft, seinen Verfolger. Noch nerviger sind ein Graf und dessen Handlanger.

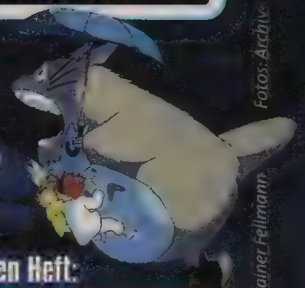
Galaxy Express 999 (E)
Der Junge Tetsuro besteigt den „Galaxy Express 999" und düst in den Weltraum. An seiner Seite: eine mysteriöse Frau. Anime-Klassiker vom Regisseur des tollen Daft-Punk-Videoclips „One More Time".

X – The Movie (D)
Kamui vereint die Himmelsdrachen, um gegen den Engel Fuma und dessen Erddrachen anzutreten. Mystery-Meisterwerk.

Metropolis (dt. Untertitel)
Die berühmte ursprüngliche Filmversion des deutschen Regisseurs Fritz Lang stand Pate beim Manga von Osamu Tezuka (1948/49). Der Film wurde erst jetzt produziert. Die atemberaubend guten Computeranimationen setzen neue Standards.



Abenteuer mit Tetsuro Hoshino in „Galaxy Express 999"



Das halte ich nicht aus! Noch ewig lange Wochen bis zur Fortsetzung...

Fotos: Archiv

Im nächsten Heft:

Teil 3: Mangas – japanische Comics

Ohne Manga kein Anime! Durch ihren extrem dynamischen Zeichenstil heben sich japanische Comics deutlich vom Rest der Welt ab. Im nächsten Heft lernt ihr die Highlights dieses Genres kennen.

Text: AnimaniA Team, Rainer Fellmann

TV

Top-Filme des Monats

DONNERSTAG, 18. APRIL
20.15 VOX
DAS MERCURY PUZZLE
SHOWVIEW: 8-735-654

In einem Rätselheft entschlüsselt der neunjährige Autist Simon (Miko Hughes) den Geheimcode „Mercury". Kurz darauf bricht das Chaos aus … Echt starker Verschwörungs-Thriller mit Bruce Willis als FBI-Agent.

FREITAG, 19. APRIL
9.10 PRO 7
MISSION: ALIEN
SHOWVIEW: 1-270-155

Außerirdische holen Paul Corliss jede Nacht zum Spacetrip ab und experimentieren mit ihm. Eines Tages wird das UFO vom Militär abgeschossen… „E.T." für Große.

SONNTAG, 21. APRIL
20.15 PRO 7
STAR WARS: EPISODE I – DIE DUNKLE BEDROHUNG
SHOWVIEW: 29-954-537

Die Story kennt doch inzwischen wohl jeder, oder?! Perfekte Einstimmung auf „Episode II", der am 16. Mai endlich in die Kinos kommt.

MITTWOCH, 1. MAI
17.55 PRO 7
DOUBLE DRAGON
SHOWVIEW: 2-325-536

Gangster Shuko ist hinter einem Talisman her. Logisch, dass „Pakt der Wölfe"-Star Marc Dacascos ihn nicht freiwillig herausrückt. Witzige Martial-Arts-Action.

Die Programm-Highlights im April/Mai

Spielfilme

Blues Brothers 2000 (Fr, 19. April): *Keep on rollin' – diese ‚Men in Black' jagen keine Aliens, sondern schwingen lieber das Tanzbein. Elwood (Dan Aykroyd, l.) gibt dabei den Ton an*

MITTWOCH, 17. APRIL
20.15 PRO 7
LAST SCREAM – WÄCHTER DES TEUFELS
SHOWVIEW: 7-792-291

Bei Bauarbeiten entdecken Bauleiter Daniel (Tommy Stork) und seine Truppe eine Geheimkammer. Darin verbirgt sich ein versteinerter Körper – ein Überbleibsel der „Illuminaten"-Sekte? Fantasy-Thrill im „Mumie"-Stil.

DONNERSTAG, 18. APRIL
20.15 PRO 7
VERLIEBTE JUNGS
SHOWVIEW: 8-291-692

Oliver und Michael schlittern via Ferienjob in einen amourösen Wettbewerb: Gewinner ist der, der die meisten Sex-Abenteuer vorweisen kann… „Knallharte Jungs" fürs Heimkino. Witzig inszenierter Hormon-Ulk.

FREITAG, 19. APRIL
20.15 VOX
BLUES BROTHERS 2000
SHOWVIEW: 8-633-242

Die kultigen Blues Brothers sind zurück! Nach dem Tod seines Bruders Jake – Darsteller James Belushi hat's tatsächlich erwischt – macht sich Elwood Blues (Dan Aykroyd) auf, um die legendäre Band wieder zusammenzutrommeln. Anarchische Musik-Komödie.

SAMSTAG, 20. APRIL
12.35 VOX
EINE GANZ HEIßE NUMMER
SHOWVIEW: 3-260-204

Victor (Javier Bardem) will wie Robert DeNiro sein. Doch der glücklose Schauspieler gerät in ein Mordkomplott, statt Hollywood-Karriere zu machen… Sexy Actionkomödie.

SAMSTAG, 20. APRIL
20.15 PRO 7
JAGD AUF ROTER OKTOBER
SHOWVIEW: 1-264-914

Der sowjetische U-Boot-Kapitän Marko Ramius (gut wie immer: Sean Connery) gibt Befehl, Kurs Richtung amerikanische Ostküste zu nehmen. Super spannende Polit-Action von John McTiernan („Rollerball").

SONNTAG, 21. APRIL
14.30 PRO 7
ENEMY MINE – GELIEBTER FEIND
SHOWVIEW: 5-370-315

Die Menschheit liegt im Krieg mit echsenartigen Wesen – den Dracs. Eine Notlandung zwingt Davidge (Dennis Quaid) und Jeriba (Louis Gossett jr.) zum Waffenstillstand. Sci-Fi-Ereignis, das die leisen Töne bevorzugt.

DI, 23. APRIL / DI, 30. APRIL
20.15 PRO 7
DER DRITTE ZWILLING – DIE MANIPULATION DER GENE
SHOWVIEW: 1-106-946

Professorin Jeannie Ferrami untersucht die Erbanlagen für kriminelles Verhalten. Dabei gerät einer ihrer Patienten außer Kontrolle… Hoch spannend: Mediziner spielen Gott.

DONNERSTAG, 25. APRIL
20.15 PRO 7
ZIMMER DER ANGST
SHOWVIEW: 8-037-496

Zwei Jahre liegt die Entführung der Ehefrau von Daniel Neymann (Benjamin Sadler) zurück. Plötzlich ein Hoffnungsschimmer: Der Architekt meint, seine Frau gesehen zu haben… Eindringlicher Psychothriller.

FREITAG, 26. APRIL
20.15 PRO 7
TURBULENCE 2
SHOWVIEW: 7-409-539

In arge Turbulenzen gerät ausgerechnet eine Gruppe von Passagieren, die gerade ein Programm zur Überwindung von Flugangst absolviert. Martin Messerman (Craig Sheffer) hat alle Hände voll zu tun, eine Massen-Panik zu verhindern… Höhenkoller pur.

SAMSTAG, 27. APRIL
20.15 RTL II
ROSWELL – BESUCHER AUS EINER ANDEREN WELT
SHOWVIEW: 869-447

Erst dreißig Jahre nach Absturz eines unbekannten Flugobjekts findet Major Marcel (Kyle MacLachlan) die wahren Hintergründe heraus. Irre Mischung aus Fiktion und Dokumentation.

König Artus in L.A. (Mi, 1. Mai): *Seit wann tragen Zauberer Krawatte? Merlin (Arye Gross, l.) passt sich locker der Jetztzeit an*

SONNTAG, 28. APRIL
20.15 RTL
GEORGE – DER AUS DEM DSCHUNGEL KAM
SHOWVIEW: 65-913

George (Brendan Fraser) führt ein idyllisches Dschungel-Leben. Doch dann taucht plötzlich Ursula auf… Trashiger Tarzan-Tanz.

DIENSTAG, 30. APRIL
22.50 RTL II
CYBER GAMES
SHOWVIEW: 6-019-214

Liam (Jeff Fahey) testet ein Virtual-Reality-Programm, mit dessen Hilfe er seine verstorbene Verlobte wieder zum Leben erweckt. Via Computer-Animation taucht er in eine gefährliche Scheinwelt ab… Smarter High-Tech-Thriller mit heftiger Nachwirkung

MITTWOCH, 1. MAI
11.30 PRO 7
KÖNIG ARTUS IN L.A.
SHOWVIEW: 812-246

Der 15-jährige Artie (Eric Christian Olsen) genießt sein Teenager-Dasein in vollen Zügen. Zumindest, bis ein schräger Typ auftaucht: Der behauptet, Zauberer Merlin zu sein, und Artie sei König Artus.… Fantasy-Spaß.

MITTWOCH, 1. MAI
13.20 RTL
ROCKETEER
SHOWVIEW: 6-059-888

Durch Zufall gelangt Pilot Cliff (Bill Campbell) in den Besitz eines seltsamen Rucksacks: Der Träger wird zum so genannten „Rocketeer" – zur menschlichen Rakete! Aber auch finstere Mächte trachten nach dem Wunderding… Die turbulente Abenteuer-Story entstand nach einer Comicvorlage.

DONNERSTAG, 2. MAI
20.15 PRO 7
DER RUNNER
SHOWVIEW: 70-918

Berlin in naher Zukunft: Das Kreditinstitut „Lifecorps" kontrolliert die Stadt, indem es Geld gegen Organe tauscht! Journalist Jan (Tim Bergmann) glaubt, das niederträchtige System austricksen zu können. Dieser erschreckend realistische Sci-Fi-Thriller bietet Deutschlands Top-Schauspieler auf.

FREITAG, 3. MAI
20.15 VOX
INFERNO DER FLAMMEN
SHOWVIEW: 663-883

Druckplatten im Wert von 100 Millionen Dollar liegen im Tresorraum des Finanzministeriums – da bricht plötzlich ein Feuer aus. Heißes Action-Feuerwerk mit Jürgen Prochnow.

Last Scream – Wächter des Teufels (Mi, 17. April): *Faith hat einen Halbgott entdeckt – in einer Geheimkammer der „Illuminaten"*

Der dritte Zwilling – Die Manipulation der Gene (Di, 23. April): *Ist Logan (r.) ein übler Vergewaltiger? Detective Allaston glaubt es*

Inferno der Flammen (Fr, 3. Mai): *Zwischen Feuerwalzen gefangen, kämpft eine Gruppe Eingeschlossener um Sein oder Nichtsein*

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Bongarts (2)

Serie

Mortal Kombat (Do, 18. April): *Retter der Welt! In 21 neuen Episoden ziehen Kung Lao und sein Team in den Überlebenskampf*

22.05 RTL II
DONNERSTAGS (NEUE FOLGEN)
MORTAL KOMBAT
SHOWVIEW: 8-981-708 (18.4.)

Ein magischer Kristall hält das kampferprobte Elite-Trio Kung Lao, Taja und Siro auf Trab. Denn Oberfiesling Shao Kahn ist hinter dem edlen Stück her. Martial-Arts-Böller.

10.40 SUPER RTL
SAMSTAGS
MYSTIC KNIGHTS
SHOWVIEW: 30-152-827 (20.4.)

Angus rettet eine Wald-Elfe und hat zum Dank einen Wunsch frei. Seine Freunde drängen ihn, sich etwas Sinnvolles zu wünschen… Lockerleichte Fantasy-Dosis für den Tagesbedarf.

14.00 SAT.1
SONNTAGS
AIR AMERICA
SHOWVIEW: 53-614 (21.4.)

Im Park beobachtet Teenager Henry (Kenny Blank), wie ein Diplomat erschossen wird. Die Regierung aber will den Vorfall als Selbstmord verkaufen… Knallharter Politik-Thrill.

18.50 ARD
DI – FR (NEUE SERIE)
VERDAMMT VERLIEBT
SHOWVIEW: 6-026-588 (ab 23.4.)

Schon wieder ein neues TV-Genre: Die 26-teilige Serie um Liebe, Laster, Leidenschaft gilt als „New Romantic". Die beiden Hauptdarsteller Jule (Laure Maire, 23) und Tom (Florian David Fitz, 28) aber sind echt cool!

23.00 RTL II
DONNERSTAGS (NEUE FOLGEN)
POLTERGEIST – DIE UNHEIMLICHE MACHT
SHOWVIEW: 510-583 (25.4.)

Rachel (Helen Shaver) und Nick (Martin Cummins) entdecken in den Wäldern Oregons ein seltsames Städtchen: die Kolonie der Ewigkeit! Düster und dämonisch.

20.15 RTL II
MITTWOCHS (NEUE FOLGEN)
STARGATE
SHOWVIEW: 604-994 (ab 1.5.)

Das SG-1-Team hilft den Tok'Ra beim Umzug auf einen neuen Planeten. Da werden sie von Replikatoren attackiert… Pilotfilm zur fünften und letzten Staffel. Mit Richard Dean Anderson.

21.15 RTL
DIENSTAGS (NEUE SERIE)
HIGH SPEED – DIE LEDERCOPS
SHOWVIEW: 9-541-397 (ab 7.5.)

Schweres Geschütz! Zack fährt eine BMW K 1200 RS, Ronnie eine Triumph 900, Helmut eine Harley Sportster und Tao eine Ducati Monster.

High Speed – Die Ledercops (Di, 7. Mai): *Auf den Boden! Gangster klauen die „Taifun" – den Prototyp eines neuen Motorrads*

Fun

Star Wars – Mythen und Motive (Fr, 19. April): *Geheimniskrämer George Lucas lässt sich ausnahmsweise in die Karten schauen*

10.55 PRO 7
FREITAG, 19. APRIL
STAR WARS – MYTHEN UND MOTIVE
SHOWVIEW: 52-595-258

Auf seiner legendären Skywalker-Ranch gibt George Lucas Auskunft über die Entstehung seiner „Star Wars"-Filme. Die Fortsetzung des Fantasy-Trips folgt am 20. April um 11.40 Uhr.

12.45 RTL II
SONNTAG, 21. APRIL (NEU)
X-FAKTOR: WAHRE LÜGEN
SHOWVIEW: 3-667-112

Auf dem schmalen Grat zwischen Realität und Fantasie bewegt sich die neue Mystery-Show von Georg Holzach. Ein schauriges Thema zum Einstieg: der letzte Nachfahre Draculas…

23.45 PRO 7
MONTAGS (NEUE COMEDY-REIHE)
ACTION
SHOWVIEW: 179-990 (ab 22.4.)

Was für ein Staraufgebot in dieser bissigen Hollywood-Satire! Trotz Gemeinheiten treten auf: Sandra Bullock, Keanu Reeves und Salma Hayek. Im Mittelpunkt steht der korrupte Filmproduzent Peter Dragon (Jay Mohr).

21.45 BR-ALPHA
DIENSTAG, 23. APRIL (NEU)
BLAA-TEEN
SHOWVIEW: 392-965

Das neue Jugendmagazin feiert angesagte Themen aus Lifestyle und Entertainment ab. Moderator Jens Eberl beschäftigt sich diesmal mit dem „Dating-System" in Amerika. Da gibt es nämlich genaue Regeln, die man als Mädchen oder Junge zu beachten hat.

11.30 MTV
MITTWOCH, 24. APRIL (NEU)
THE OSBOURNES
SHOWVIEW: 548-415

Auf in Teufels Küche: Metal-Kultrocker Ozzy Osbourne („Black Sabbath") lässt sich und seine Brut von Kameras beobachten. Die zehnteilige Sitcom ist der Kracher in den USA!

18.00 PRO 7
MO – SO (NEU)
MISSION: GERMANY
SHOWVIEW: 68-089 (ab 27.4.)

Dorota, Frank und Graziano sind Agenten für 30 Tage. Ihr Auftrag: Deutschland unerkannt zu durchqueren. Doch die ganze Nation ist ihnen auf den Fersen… Real-Life-Adventure.

15.00 RTL II
SONNTAG, 28. APRIL
BRAVO TV EXTRA
SHOWVIEW: 999-225

Was muss bei einem Vorstellungsgespräch beachtet werden? Wie sollte die perfekte Bewerbungsmappe aussehen? Infos satt.

BRAVO TV (So, 28. April): *Haben Spaß am Ernst des Lebens: Collien (l.) und Sebastian geben Euch Tipps bei der Jobsuche*

Sport

Eishockey-WM (Fr, 26. April): *Der Puck gehört mir! Deutschland (l.) hat in Schweden gute Chancen auf einen Spitzenplatz*

22.45 SAT.1
FREITAG, 19. APRIL
FUßBALL-BUNDESLIGA
SHOWVIEW: 9-667-068

Überraschung beim Nordderby-Hinspiel: Die HSV-Fans konnten beim 4:3-Sieg gegen die Kiez-Kicker sieben Turbo-Tore bestaunen. Und einen Zitter-Sieg. Das heutige Rückspiel wird ganz sicher genauso stressig ausfallen.

22.00 PREMIERE WORLD
SAMSTAG, 20. APRIL
BOXEN: WM-KAMPF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

43 Kämpfe, 43 Siege: Dariusz Michalczewski ist Deutschlands erfolgreichster Boxer. Experten halten seine Linke für die beste der Welt. Sein heutiger Gegner ist Michael Nunn.

20.45 RTL
DIENSTAG, 23. APRIL
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
SHOWVIEW: 23-364-149

Das Finale am 15. Mai ist zum Greifen nah. Vier Teams, darunter der FC Bayern, kämpfen im Halbfinale der Champions League um den heiß begehrten Pokal. Die Partien standen bei Redaktionsschluss leider noch nicht fest.

15.00 SAT.1
FREITAG, 26. APRIL
EISHOCKEY-WM
SHOWVIEW: 2-953-688

Die Spieler von Hans Zach treten heute gegen Japan an. Richtig derb aber wird's für die DEB-Auswahl erst zwei Tage später gegen die bärenstarken Schweizer. Puck-Power!

15.00 EUROSPORT
SAMSTAG, 27. APRIL
GEWICHTHEBEN: EM
SHOWVIEW: 359-379

Fünfter Wettkampftag: Nachdem die Frauen bereits mit allen Wettbewerben durch sind, geht es heute bei den Herren um Medaillen – und zwar in den Klassen 85 kg bis 94 kg.

14.00 RTL
SONNTAG, 28. APRIL
FORMEL I
SHOWVIEW: 4-395-409

GP von Spanien in Barcelona: Der 4,728 km lange Circuit de Catalunya gilt als gefährliche Hochgeschwindigkeitsstrecke. Im letzten Jahr gewann Weltmeister Schumi vor Montoya.

14.30 EUROSPORT
DONNERSTAG, 2. MAI
REITEN: FEI WELTCUP-FINALE
SHOWVIEW: 311-647

Der Brasilianer Rodrigo Pessoa gewann als erster Reiter das FEI Weltcup-Finale (Gründung: 1979) dreimal hintereinander.

Gewichtheben – Europameisterschaft (Sa, 27. April): *Gold in Sydney – Pyrros Gimas zählt auch in Antalya zu den Favoriten*

Computer

Die Traumfabrik – George Lucas' Industrial Light & Magic (So, 21. April): *Inmitten der weltbesten Trickfabrik: Ewan McGregor*

11.40 PRO 7
SAMSTAG, 20. APRIL
EINE LÄNGST VERGANGENE ZUKUNFT – DIE „STAR WARS"-STORY
SHOWVIEW: 2-899-575

www.prosieben.de

Phänomenal! Hier erfahrt Ihr Details über die Produktionstechniken zur Kult-Sci-Fi-Saga. Kommentatoren: Art Director Doug Chiang u.a.

8.45 VOX
SAMSTAG, 20. APRIL
BBC EXKLUSIV
SHOWVIEW: 3-908-730

www.vox.de

Archäologe Dick Gill hat sich mit dem Untergang des legendären Maya-Volkes beschäftigt. So spannend wie Indiana Jones.

18.05 PRO 7
SONNTAG, 21. APRIL
DIE TRAUMFABRIK – GEORGE LUCAS' „ILM"
SHOWVIEW: 2-232-911

Tipp

www.prosieben.de

Seit 22 Jahren trickst die Special-Effects-Firma „ILM" für Hollywood. Oscar-Preisträger Dennis Muren gehört zu den Top-Leuten im Team.

21.30 3SAT
SONNTAG, 21. APRIL
PLANETOPIA
SHOWVIEW: 8-319-334

www.sat1.de

Hochhäuser, Türme, U-Boot-Bunker: Bevor Sprengmeister ihren Dynamit-Job in die Tat umsetzen, wird am Computer simuliert.

22.00 VOX
MONTAG, 22. APRIL
BBC EXKLUSIV
SHOWVIEW: 983-071

www.vox.de

Thema: Der konstruierte Mensch. Ist die Gentechnik schon so weit, dass wir bald unserem eigenen Klon auf der Straße begegnen?

18.30 3SAT
MONTAG, 6. MAI
NANO
SHOWVIEW: 8-750-780

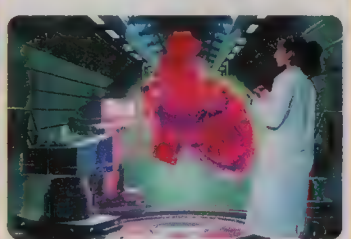
www.3sat.de/nano.html

Wolf, Braunbär, Luchs – Biologen versuchen, mit neuer Technik mehr über die „unsichtbaren Wilden" zu erfahren. Echt bärig!

21.00 BR-ALPHA
SAMSTAG, 11. MAI
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: 889-362

www.br-online.de/wissenschaft/wimfs

Videoübertragung von Handy zu Handy – nur ein Thema auf der CeBIT. Zusammenfassung.



BBC Exklusiv (Mo, 22. April): *Herzflimmern: An einer Hologramm-Nachbildung wird mit dem wichtigsten Organ experimentiert*

Alle Angaben ohne Gewähr

RUTHE-REPORT

MAD-logo: (c) 2002 E.C. Publ., Ruthe Report: (c) 2002 Ruthe & Dino entertainment AG. All rights reserved.

Präsentiert von BRAVO SCREENFUN und MAD

Witze

Darf ich bei dir klingeln?

Der Sohn fragt den Papa: „Was bedeutet ‚verlobt'?" Der Papa antwortet: „Das ist, wie wenn du zu Ostern ein Fahrrad geschenkt bekommst, aber erst nach Weihnachten damit herumfahren kannst." – „Aber ein bisschen klingeln darf man doch schon, oder?"

Den Kürzeren gezogen

Ein Mann bestellt in seiner Stammkneipe eine Flasche Whisky. „Na, schon wieder Streit mit der Frau gehabt?", fragt der Barkeeper. – „Und wie! Die Fetzen sind nur so geflogen. Aber am Ende ist sie auf den Knien zu mir gerutscht!" – „Immerhin", meint der Barkeeper. „Und was hat sie gesagt?" – Der Gast nimmt einen großen Schluck: „Komm sofort unter dem Bett vor, du feiges Schwein!"

Wenn das mal gut geht

Zwei Ärzte unterhalten sich. Meint der eine: „Oh Mann, mir geht's gar nicht gut!" – „Warum denn?", fragt der andere. „Na ja, ich Idiot hab' letzte Woche ein Verhältnis mit einer Patientin angefangen!" Sein Kollege bricht in Gelächter aus und winkt ab: „Ach, das ist doch nicht so tragisch, mir passiert das laufend!" – „Ja", sagt der erste, „aber du bist Allgemeinarzt und ich bin Veterinär..."

Abgefahren

Oliver Kahn und Mario Basler machen die Führerscheinprüfung. Die Praxis haben sie schon hinter sich, jetzt geht es an die Theorie. Fahrlehrer: „Nennen Sie mir ein Teil am Auto." – Kahn: „Linkes Vorderrad!" – Basler: „Rechtes Vorderrad!" – Der Fahrlehrer: „Prima. Und nun eine Automarke." – Kahn: „Jaguar!" – Basler: „Februar!"

Kann man so vergleichen?

Ein Ehepaar will sich scheiden lassen und streitet sich, wer das Kind bekommt. Die Frau gereizt: „Ich habe das Kind zur Welt gebracht. Daher bekomme ich es ja wohl!" Ihr Mann erwidert: „Wenn ich in den Zigarettenautomaten drei Euro stecke und es kommt eine Packung Zigaretten heraus – wem gehören dann die Zigaretten: dem Automaten oder mir?"

Spielen mit System

Sagt ein Windows-User zum anderen: „Sag mal, spielst du eigentlich viel? – „Nö, bei mir gewinnt immer Windows."

Herzliche Einladung

An einem herrlichen Morgen sieht der Mann zum Fenster raus und sagt zu seiner Frau: „Heute ist ein schöner Tag!" Erwidert die Frau: „Na und?" Der Mann: „Du hast doch gesagt: ‚Eines schönen Tages verlasse ich dich'!"

Künstlerlos

Arzt: „Sie haben nur noch fünf Monate zu leben." – Musiker: „Wovon denn?"

Kein Eintritt für Bayern

Ein Bayer kommt an die Himmelstür und klopft. Schlurfenden Schrittes nähert sich Petrus der Klappe, öffnet und fragt: „Was willst du?" – „Ich will hier rein!" Da lacht Petrus: „Du bist doch ein Bayer und die kommen hier nicht rein!" Er schließt die Klappe und schlurft davon. Der Bayer schreit, weint und ruft dann Petrus hinterher: „Ich habe 40 Jahre lang Kirchensteuer bezahlt, ich habe ein Recht auf Einlass!" Petrus kehrt zurück und öffnet die Klappe: „Warte, ich muss mit dem Chef reden!" Er knallt die Klappe erneut zu und geht. Nach einer Weile kommt er wieder, öffnet die Klappe und sagt: „Sorry, war ein Irrtum. Du kannst das Geld zurückhaben."

Boxenstopp auf der Erde

An das Bundestagsgebäude in Berlin hat jemand die Frage gesprayt: „Gibt es intelligentes Leben auf diesem Planeten?" Wenige Tage später hat jemand darunter geschrieben: „Ja, aber wir sind nur zum Tanken hier!"

Was für eine blöde Frage!

Heizungsbauer Fred hat auf der Baustelle ein Rohr auf die Nase bekommen. Als die Nase mehr und mehr anschwillt, schickt ihn der Bauleiter zum

Voll schräg!

Diese Schauspielerin riskiert in ihrer Rolle als Senatorin eine gefährliche Liebschaft mit einem Machbesessenen. Erkennst Du den Star?

Die Auflösung dieses Bilderrätsels findest Du auf der nächsten Seite

Such sieben Fehler!

Im 3D-Abenteuer „Jedi Night 2: Jedi Outcast" kann Kyle mit seinem geliebten Laserschwert sogar Schüsse abwehren. Findest Du hier die sieben versteckten Unterschiede?

Sieh auf der nächsten Seite nach, ob Du alle Fehler gefunden hast!

Arzt. Der betrachtet den entstellten Riecher und fragt: „Haben Sie auf der Baustelle schon feuchte Umschläge über Ihre Nase gemacht?" „Nein, nur dämliche Witze", antwortet Fred.

Zu großer Umweg

Ein Mopedfahrer fährt eine dicke Frau über den Haufen. Die Frau schimpft: „Sie Rüpel! Können Sie nicht ausweichen?!" – „Doch schon, aber ich hatte Angst, mein Sprit reicht dafür nicht."

Entscheiden Sie sich!

Auf einem Friedhof stehen drei gleiche Grabsteine nebeneinander. Auf dem ersten Stein ist eingemeißelt: „Hier ruht der Hütchenspieler Max Mogel". Auf den anderen beiden Steinen steht jeweils: „Oder hier..." – „Oder hier..."

Vaterfreuden am Morgen

Der Chef rügt den Angestellten: „Sie sind zwei Stunden zu spät zum Dienst gekommen! Haben Sie dafür eine Rechtfertigung?" – „Ja. Ich werde Vater." – „Glückwunsch! Wann denn?" – „In neun Monaten."

Klares Eigentor

Eine Blondine und ein Rechtsanwalt sitzen im Zug. Der Rechtsanwalt beschließt, die Blondine abzuzocken: „Entschuldigen Sie, hätten Sie Lust auf ein Spiel? Wir stellen uns gegenseitig eine Frage. Wer die Antwort nicht weiß, gibt dem anderen 5 Euro." Die Blondine lehnt ab.

Der Anwalt bleibt hartnäckig und erhöht zu ihren Gunsten siegessicher den Einsatz: „Na gut, Sie bekommen 50 Euro, ich weiterhin nur 5 Euro für jede nicht beantwortete Frage." Die Blondine lässt sich darauf ein.

Der Anwalt stellt eine lange, komplizierte, juristische Frage. Weil sie die Antwort darauf nicht weiß, bekommt er wie abgemacht 5 Euro.

Dann ist die Blondine dran: „Was hat vier Beine, wenn es einen Berg hinaufgeht und drei Beine, wenn es herunterkommt?" – Der Anwalt überlegt lange und passt schließlich und gibt der Blondine 50 Euro. Sie steckt den Schein ein und will das Zugabteil verlassen. „Moment", ruft der Anwalt, „und was ist die Antwort?"

Darauf dreht sich die Blondine um und gibt ihm stumm 5 Euro...

Auswahl: Lisa Brack · Comic: Rolf Boyke · Foto: Reuters

Leserdiskussion
Können Mädchen beim Zocken Jungs das Wasser reichen?

In SCREENFUN 4/02 haben wir provokativ gefragt, ob Ihr denkt, dass Mädchen ebenso gut daddeln können wie Jungs. Jede Menge Briefe und E-Mails flatterten in die Redaktion! Danke! Hier eine kleine Auswahl aus Euren Zuschriften...

Die meisten Mädchen trauen sich einfach nicht, gegen Jungs anzutreten. Dabei bräuchten sie nur ein bisschen Übung. Das liegt wohl daran, dass Jungs viel früher mit Videospielen in Kontakt kommen als Mädchen.
Sebastian (17), per E-Mail

Warum sollten Mädchen bitteschön nicht so gut zocken können? Es gibt bestimmt auch viele Jungs, die das nicht sehr gut beherrschen. Ich kenne jedenfalls viele Girls, die gut spielen können.
„Seelenkiller", per E-Mail

Ich glaube nicht, dass Mädchen solche Zocker-Asse wie wir Jungs sein können. Ich glaube, den Mädels fehlen einfach die Gene, um sich die Nächte mit Zocker-Gelagen um die Ohren zu schlagen.
Jochen (15), per E-Mail

Ich finde, dass Mädchen lausige PS2-, Dreamcast- und PC-Spieler sind. Sie spielen meistens nur ein oder zwei Spiele und haben dann keine Lust mehr. Das ist zumindest meine Meinung.
Manuel (14), per E-Mail

In meiner Klasse gibt es ein rein weibliches Zockerteam, mit Spezialistinnen für jede einzelne Spielkonsole. Meiner Meinung nach können die wirklich gut gamen.
Kelly aus Berlin

SCREENFUN hinter Schwedischen Gardinen

Einen schönen guten Tag!
Ich möchte Euch mitteilen, dass ich Gefangener in der JVA-Torgau bin und eine langjährige Haftstrafe zu verbüßen habe. Da ich viel Freizeit habe, und mich sehr viel mit meiner PSone beschäftige, möchte ich Euch bitten, mir Tipps und Trix über das Spiel „Alone in the Dark" zukommen zu lassen. Ich wäre Euch sehr dankbar, wenn Ihr mit dabei helfen könntet. Schon im voraus meinen herzlichen Dank!
Heinz, aus Torgau

Hallo Heinz,
dass unsere Zeitschrift auch Fans hinter Schwedischen Gardinen erreicht, freut uns sehr. Wir lassen Dir jede Menge Cheats und Trix mit der Post zukommen. Für Deine Zukunft wünschen wir Dir alles Gute!

E-Mails aus dem Nichts

Hallo SCREENFUN-Team!
Ich habe da mal eine Frage an Euch: Wie kann man eigentlich E-Mails offline VERSCHICKEN, damit ich mir die Internetkosten sparen kann? Ich weiß zwar, wie ich sie offline schreiben kann, aber wie das mit dem Versenden geht, habe ich noch nicht rausbekommen.
Florian, per E-Mail

Hallo Florian,
sorry, da müssen wir Dich enttäuschen! Mails offline zu verschicken, ist einfach unmöglich. Wie sollte die ganze Sache auch anders funktionieren? Zum Versenden musst Du Dich schon ins Internet einwählen.

Aber es gibt ja noch Alternativen: Hast Du schon mal über die Anschaffung einer Brieftaube nachgedacht? Das possierliche Tierchen frisst wenig und ist auch sonst recht anspruchslos. Allerdings wirst Du nicht gerade jubeln, wenn Du den Taubenschlag putzen musst! Unter der Internetadresse *www.brieftauben.de* kannst Du alle Infos für die eigene Zucht erfahren.

Jetzt liegt es an Dir, wie Du in Zukunft Deine Post verschicken willst...

Alles Altpapier?

Tag SCREENFUN!
Ich habe mich schon immer gefragt, wo die Bilder aus der SCREEN-GALERIE hinkommen? Werft Ihr die einfach weg oder werden die gesammelt?
Clemens, aus Wien

Hallo Clemens,
hier wird nichts weggeworfen. Es sei denn, es handelt sich um grottenschlechte Billig-Games, vergammelte Butterstullen oder um extrem miese Bilder. Das kommt zum Glück jedoch nur sehr, sehr selten vor. Alle Bilder werden archiviert und nach Bedarf herausgekramt. Schick uns doch mal selbst ein Bild, dann hängt es vielleicht schon bald in der SCREEN-GALERIE. Viel Erfolg beim Pinseln!

SCREENFUN-Odyssee

Hallo SCREENFUN!
Erstmal muss ich los werden, dass ich Euer Mag wirklich sehr gut finde! Ich wollte Euch mal schreiben, welche Anstrengungen ich unternommen habe, um an Euer Heft zu kommen:
Ich wohne in einem kleinen Dorf und fuhr wie gewöhnlich mit meinem Kick-Board ins Kaufhaus, um die SCREENFUN, das „wertvollste Relikt aller Computer- und Konsolenspieler", zu ergattern. Die Fahrt war jedoch für den A*, denn die Ausgabe war ausverkauft. Enttäuscht fuhr ich wieder nach Hause. Drei Tage später ging ich erneut auf SCREENFUN-Tour, um sie bei unserem Kiosk zu kaufen, doch VERDAMMT, auch dort war sie ausverkauft! Jetzt kam meine Mutter ins Spiel.***

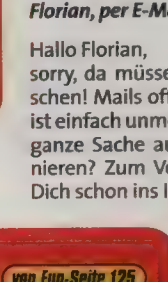
Feuer in den Haaren und Stahl in den Fäusten. Von Manuel Tetteroo, Hagen

Sie hatte die Idee, in den Nachbarort zu fahren, da auch dort ein großes Kaufhaus steht. Ganz aufgeregt durchschmökerte ich den Zeitschriftenstand. Ich musste fast kotzen, da auch hier keine SCREENFUN mehr zu bekommen war!! Doch plötzlich sah ich Licht im Tunnel. Ein kleiner „Furzknoten", zirka fünf Jahre alt, stand vor mir – mit MEINEM Heft in den Händen! Der konnte noch nicht mal lesen, und schaute sich nur die Bilder an. Nach gutem Zureden konnte ich den Zwerg dazu überreden, sie mir zu überlassen. Ende gut, SCREENFUN gut.
Marc Zeman, aus Mandelbachtal

Hallo Marc,
wer so viel Mühe und Anstrengungen in Kauf nimmt, um die SCREENFUN zu ergattern, hat die volle Anerkennung der gesamten Redaktion verdient!
Aber wieso hast Du eigentlich noch kein Abo? Unter der Telefonnummer (0180) 531 39 39 kannst Du Dir die notwendigen Infos von unserem Kundenservice

AUFLÖSUNG (von Fun-Seite 125)

Scrabble



Fatal schlau: Natalie Portman

WIR FÜR EUCH

Die SCREENFUN-Crew bietet Euch einen umfassenden Service für alles, was am Videospielen Spaß bringt!

Ihr könnt uns jederzeit Briefe, Postkarten und E-Mails schicken und uns anrufen. Schreibt uns, wenn Ihr Verbesserungsvorschläge und Anregungen habt – Eure Meinung ist uns wichtig, um ein Top-Heft zu machen.

Traut Euch auch, wenn Ihr Fragen über Spiele oder Soft- und Hardware wissen wollt. Das Team von SCREENFUN-Lesern beantwortet alle Eure Briefe und E-Mails. Ein Teil davon druckt es auf den Leserbrief-Seiten im Heft ab. Dann müssen wir sie jedoch nun bei kürzen. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt eine E-Mail an die Adresse:
leserpost@screenfun.de

WENN DU

NUTZ DIE TRIX PER FAX!

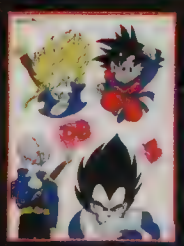
Du hast Probleme – Du hast die Lösung – für jedes System – rund um die Uhr!

Unter der neuen Telefonnummer erhältst Du ab sofort bundesweit die Gesamtliste aller abrufbaren Trix PER FAX. Die Spielenamen und kurzen Tricks dazu siehe Seite 61!

Ein Anruf kostet 0,91 Euro pro Minute. Du brauchst dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

(0190) 499 377

SCREEN-GALERIE



Acht Fäuste für ein Halleluja. Gezeichnet von Michael Hegn aus Oelsnitz

Anime-Girl auf der Überholspur. Dieses wunderschöne Bild hat uns Sascha Podsevalnikov aus Bietigheim geschickt

Wer nicht hören will, muss fühlen. Von Judith Reusch aus Burgsinn

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an die Adresse rechts.

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

besorgen. Dazu gibt's übrigens noch ein kleines Geschenk.

Dann bist Du auf der sicheren Seite und unsere fünfjährigen Fans können auch weiterhin beruhigt die SCREENFUN durchblättern...

„Dragon Ball Z"-Check

Hallo SCREENFUN,
wer sind eigentlich die Typen auf dem „Dragon Ball Z"-Poster in Heft 3/02? Ich habe die noch nie im TV gesehen! Ich freue mich auf die Antwort.
Steffen, aus Milzau

Hallo Steffen,
Überraschung! Das sind die Mitarbeiter vom SCREENFUN-Leserservice. Hm, okay, na gut, die ganze Wahrheit und nichts als die Wahrheit erfährst Du hier: Das Poster begleitet den Video- und DVD-Start von „DBZ: Die Entscheidungsschlacht". Neben Son-Goku sind ein paar Gegner abgebildet (siehe Bild unten). Die Jungs sind Gefolgsleute vom bösen Tales. Die genannten Namen sind aus der japanischen Originalversion.

Übrigens: Auf Seite 112 sind diesmal drei Adressen rund um „Dragon Ball"-Themen unter Euren Lieblingssites!

Für Steffen-San enthüllt: die Namen dieser fünf bösen Weltraumpiraten!

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner des Jackpots in Heft 3/02. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Auch diesmal ist der Jackpot prall gefüllt: Seht auf Seite 130!

Stichwort „Affen"
je 1 DVD „Planet der Affen"
Marco Goldmann, Magdeburg · Andreas Heide, Bad Frankenhausen · Carsten Steetz, Essingen

Stichwort „Charts 3"
1 Jahres-Spiele-Abo mit 12 Spielen
René Barth, Dresden

Stichwort „Computer"
1 Spiele-PC mit Monitor
Heiko Illgen, Hamburg

Stichwort „Handy"
je 1 Siemens-Datenkabel
Beate Amon, Erlangen · Alois Benz, Warthausen · Max Brun, Deisenhofen · Alexander Djordjevic, Berlin · Dirk Feldmann, Duisburg · Alke Frase, Achim · Werner Gehl, Norderstedt · Gerhard Gruber, Jena · Frank Hoffmann, Halle · Denny Jahnke, Ransb.-Baumbach · Artjom Jorobier, Mayen · Henning Klammart, Soest · Denise Krube, Bremen · Sandro Kußmann, Zittau · Torsten Moser, Seelbach · Carina Pavlowsky, Rüsselsheim · Mario Peric, Stuttgart · Alexandra Reißig, Erlangen · Frank Roglmeier, Benningen · Patricia Rohr, Affeln · Ronny Schlegel, Friedrichsthal · Manuel Schu, Frankfurt · Cedric Schweizer, Denkingen · Stefan Steinle, Markt Rettenbach · Stefan Wemmert, Neumünster

Stichwort „Musik"
je 1 Musiksoftware-Bundle mit „Street Style" und „Dance 4"
Patrick Moise, Friedrichsdorf/TS · Holger Notsik, Loehne

Stichwort „Pad"
je 1 „Ripperpad"
Wolfgang Frei, Heidelberg · Andreas Gruber, Vierkirchen · Heico Joswig, Unna-Massen · Martina Lang, Bubenreuth

Stichwort „Solid"
je 1 Lösungsbuch zu „Metal Gear Solid 2"
Serkan Albayrak, Steinfurt · Nico Funke, Hohenölse · Sascha Götz, Essingen · Lukas Höffemann, Kassel · Lars Jung, Friedrichsdorf · Nils Kalemann, Hamburg · Lukasz Lewandowski, Gladbeck · Torsten Neugebauer, Paderborn · Tobias Rathge, Schortens · Johannes Trinkes, Lüdenscheid

Stichwort „Speed"
1 Blaze Schumacher GTR Wheel
Keven Nunn, Freiburg

Stichwort „Weckarts"
je 1 „Dragon Ball Z"-Spiel für die Playstation
Christof Boudeghdegh, Bad Krozingen · Samir Khoury, Heidelberg · Norman Maaß, Baunatal

Stichwort „Xbox"
1 „Xbox mit 3 Spielen"
Sebastian Neumann, Salzkotten

Mysteriöse Benotung in der SCREENFUN

Hallo SCREENFUN!
Wieso hat „Soul Reaver 2" nur eine 2- bekommen? Obwohl in den Bereichen Grafik, Sound und Dauerspaß zweimal eine 1 und einmal eine 2 vergeben wurde? Rein rechnerisch müsste eine 1 als Note herauskommen. Erklärt mit das bitte, da ich aus Eurem Bewertungssystem nicht schlau werde.
Christoph Stadtler, aus Wertach

Hallo Christoph,
die Gesamtnote in den Spieletests ist kein (!) rechnerischer Durchschnittswert aus den Einzelbenotungen. Ein Beispiel: Ein Spiel wie „Tetris" kann als Grafiknote 6 bekommen und trotzdem eine 1 als Gesamtnote erhalten – weil es eben insgesamt ein tolles Spiel ist! Mit anderen Worten: Der Gesamteindruck entscheidet.

Wie das Notensystem im Einzelnen funktioniert, ist in jedem Heft im Artikel „So bewertet BRAVO SCREENFUN" erklärt, diesmal auf Seite 24.

„MGS 2" für PSone?

Tag zusammen,
ich habe mal eine Frage an Euch: Wird „Metal Gear Solid 2" auch für die PSone erscheinen? Wenn nicht, wieso?
Paul, aus Bernstadt

Hallo Paul,
schlechte Nachrichten: „MGS 2" wird definitiv nicht für Sonys ergrauten Zauberkasten kommen. Der alten Hardware der Playstation One sind einfach Grenzen gesetzt: Sie schafft es nicht mehr, eine solch fantastische Grafik darzustellen.

Aus demselben Grund wird wohl auch „Black & White" nicht mehr für die „erste" Playstation erscheinen. Diese Konsole tritt einfach allmählich den wohlverdienten Ruhestand an.

Wenn Du auch die aktuellen Top-Games zocken willst, wirst Du über den Neukauf einer Konsole ernsthaft nachgrübeln müssen – oder Du machst eifrig bei unserem Jackpot mit. Dort verlosen wir nämlich regelmäßig einen PC und immer mal wieder auch PS2- und Xbox-Konsolen!

NICHT MEHR WEITERKOMMST...

SCHREIB UNS!

Kostenlose Lösungen und Tipps kannst Du auch auf unser Postfach schriftlich anfordern. Schreib Deine Anfrage mit Absenderadresse an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Dir innerhalb von zirka zwei Wochen zugeschickt. Fordere bitte pro Postkarte nicht mehr als drei Lösungen an!

RUF DIE HOTLINE AN!

Natürlich kannst Du Deine Anfrage auch telefonisch an unsere Tipps-Hotline richten. Dort wird Dir Dein Tipp in einem Sprachcomputer auf Band gesprochen.

(089) 67 86 74 60

Wenn Du zum Beispiel die Nummer von Heft 3/02 benutzt, kostet Dich dieser Anruf maximal rund 4 Cent pro Minute ab Festnetzanschluss. Handy-Gebühren können höher sein!

WENN DU WAS VERPASST...

HEFTE

Du kannst jede vergriffene SCREENFUN nachbestellen, sobald sie einen Monat vom Markt ist. Du bekommst sie zusammen mit der Rechnung von der Post zugeschickt. Ruf bei dieser Adresse an oder schreib ein Fax mit Deinem Wunsch an:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 41
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Du kannst auch online bestellen unter:
www.einzelheft.pvn.de

POSTER & GIMMICKS

Du benötigst noch ein Poster, einen Kalender oder ein anderes Gimmick?

Wenn Du uns einen an Dich adressierten und mit 3 Mark (1,53 Euro) frankierten DIN-A5-Umschlag schickst, erhältst Du Wunschposter, Kurs oder Extra, so lang der Vorrat reicht! Eine Liste aller verfügbaren Extras gibt's im Internet auf unter [illegible]

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Text: Markus Gebhardt · Illustration: Rolf Boyke

BRAVO SCREENFUN HIGHLIGHTS

700 MB an Action, Fantasy und nützlichen Utilities beschert Dir die Heft-CD in SCREENFUN 6/02!

Das gibt's auf CD:

Spiele
Die Vollversion „WarCraft II" (s. rechts) und weitere Spiele erfreuen das Zockerherz.

Demos
Teste sie selbst aus: Demo-Versionen neuer Spiele und Programme bringen Spaß!

Videos
Mehr als nur Bilder: Videos zeigen PC-, Konsolen- und Kinohits in voller Action.

Handy
Kostenlose Logos und Utilities helfen beim Tuning und Styling Deines Handys.

Internet
Notwendige Tools und hilfreiche Programme für Internet-User und E-Mail-Fans.

Specials
Hier findest Du alle Extras, die keine eigene Rubrik besitzen, etwa Zusatzlevels.

Patches
Wenn PC-Spiele nicht so glatt laufen, wie sie sollen, hilft oft ein passender Patch.

Vollversion „WarCraft II – Battle.net Edition"

Im Fantasy-Echtzeit-Strategical „WarCraft II" erforschst Du mächtige Magien, errichtest Gebäude und stampfst Horden von Kriegern aus dem Boden. Mit ihnen führst Du den legendären Kampf von Azeroth zu Wasser, zu Land und in der Luft.

Die „Battle.net Editon" auf der SCREENFUN-CD enthält neben „WarCraft II: Tides of Darkness" das preisgekrönte Expansion-Set „Beyond the Dark Portal" – und damit über 50 spannende Einzelspieler-Missionen!

Jede SCREENFUN-CD verfügt über eine eigene Seriennummer, die Dir übers Internet die Einwahl ins „Battle.net" ermöglicht. So kannst Du auf mehr als 100 Schlachtfeldern an Mehrspieler-Gefechten teilnehmen

Heft plus CD mit Top-Vollversion
Fast geschenkt!

Das CD-Menü

Das CD-Menü ist klar aufgebaut. Es bietet zu jedem Programm und jeder Datei ein bis fünf Bilder und einen kurzen Erklärungstext

Sind sich gar nicht grün: Orks und Menschen tragen im „WarCraft"-Universum erbitterte Kämpfe aus...

Freu Dich unter anderem auf...

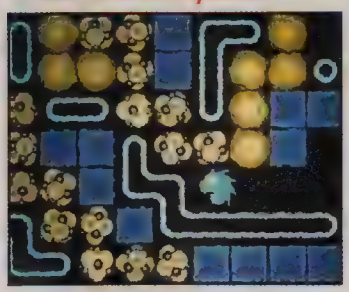
...die Beta-Version des...

Eine voll spielbare Beta-Version des neuen Multiplayer-Shooters „Cube" erwartet Dich exklusiv auf der SCREENFUN-CD...

...3D-Shooters „Cube"...

...Du trittst in 28 Deathmatch-Arenen gegen Computergegner oder im Internet/Netzwerk gegen menschliche Widersacher an!

...viele weitere Spiele...



Massig spaßige Unterhaltung für Zwischendurch gibt's obendrein – etwa den gelungenen „Boulder Dash"-Klon „Rox"

...und Desktop-Hintergründe

Mit den schönsten Hintergrundbildern zu beliebten Spiele-Highlights verpasst Du Deinem Desktop einen coolen Look

IM NÄCHSTEN HEFT

Final Fantasy X

Ein „Final Fantasy" für die PS2! Das Mega-Rollenspiel erreicht endlich das europäische Festland

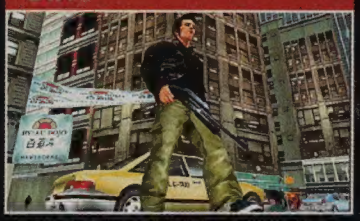
Tekken 4

Der erfolgreichste Playstation-Fighter geht in die nächste Runde: SCREENFUN begibt sich mit dem lang ersehnten „Tekken 4" in die Arena

Dungeon Siege

Besser als „Diablo 2"? Microsofts Action-Rollenspiel muss sich beweisen

GTA 3



Auf Probefahrt: Gibt's keine Fehlzündung, rauscht die PC-Version ins Testlabor

Hui, Spinne! Ab Juni klettert der rote Held im Kino die Wände hoch

WarCraft III

Im Mai lüften wir unter anderem das Geheimnis um den Einzelspieler-Modus

Cash per Mausklick: So verdienst Du Geld im Internet

Kohle aus dem Netz der Netze: Online das Taschengeld aufbessern geht ganz leicht

Spider-Man

Vom Kultcomic auf die Kinoleinwand: Peter Parker alias Spider-Man wirft im Juni sein Netz um Verbrecher

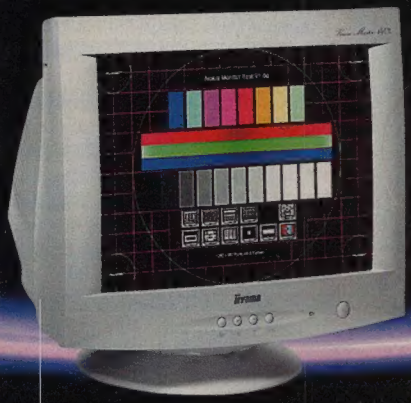
SMS per Internet

Diese Gratisanbieter gibt es noch! Und so zuverlässig sind sie!

Ungetrübtes SMS-Vergnügen oder Werbe-Bomben ohne Ende? Hier erfährst Du, welchen kostenlosen SMS-Services Du noch vertrauen kannst

Das große Anime-Special – Teil 3

Von A wie „Akira" bis Z wie „Dragon Ball" – alles Wichtige über Mangas, die japanischen Kult-Comics



Alles im Blick: Wir testen günstige 19-Zoll-Monitore

Bunter Augenschmaus in 19 Zoll: Aktuelle, preiswerte Bildschirme im pixelgenauen SCREENFUN-Härtetest

Weitere Highlights:

Flinke Feen im bunten Action-Adventure **Zanzarah** • Mit **Kool Moves** coole Animationen zaubern • Starke Trix-Lösungen zu **Dungeon Siege** und **Final Fantasy X**

BRAVO SCREENFUN

Das Heft 6/02 erscheint am 22. Mai

Foto: Mauritius (1) · Alle Angaben ohne Gewähr

JACKPOT AKTION!

BRAVO SCREENFUN

Im Jackpot warten massig Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann uns eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München – Stichwort nicht vergessen!). Oder ruft einfach an (das geht leider nur innerhalb von Deutschland): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist

(0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode.

Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – lest sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,41 Euro und dauert zirka 1 Minute. Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 5/02 ist der 21.5.2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1 x Spiele-PC

AOC Your Work Never Looked Better

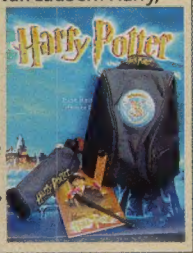
Nicht nur in der SCREENFUN alles über Topspiele für PC lesen, sondern sie auch gleich am eigenen Rechner zocken – das muss kein Traum bleiben! Wir verlosen einen voll ausgestatteten Spiele-PC vom Feinsten – mit 17-Zoll-Monitor 7Vlr+ von AOC, AMD Thunderbird 1,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce-2-Ti-Grafikkarte mit 64 MB RAM, 40-GB-Festplatte, DVD-Laufwerk und Soundkarte mit 120W-Aktivboxen.

TEL: (0190) 499 340 19
Stichwort „PC"

3 x Harry-Potter-Bundles

Seite 118

„Harry Potter und der Stein der Weisen" räumte im Kino ab. Nun zaubern Harry, Ron und Hermine auch auf einer Doppel-DVD, die Anfang Mai im Regal steht. SCREENFUN verlost dazu passend 3 magische Bundles: ohne „Nimbus 2000"-Besen, aber mit Tasche, Block und Federmappe samt Inhalt.



TEL: (0190) 499 340 20 · Stichwort „Potter"

5 x Software „DarkBASIC"

Bau Dir die Welt, die Dir gefällt! Mit „DarkBASIC" lernst Du am PC Schritt für Schritt die Programmierung von kleinen 3D-Spielen. Als Helfer im Paket: 600 Texturen, 900 3D-Modelle und 120 Soundeffekte.

TEL: (0190) 499 340 21 · Stichwort „Basic"

3 x Lego Mindstorms „Robotics Invention System 2.0"

Seite 103

Mit seinem „Clobot"-Roboter zum Klopapier-Abreißen gewann der SCREENFUN-Leser Michael Müller den Lego-Mindstorms-Wettbewerb. Er baute den „Clobot" mit dem „Robotics Invention System 2.0".

Neben massig bunten Legoklötzchen enthält der clevere Roboter-Baukasten zwei Motoren, Infrarot-Sender und einen RCX-Baustein als Schaltzentrale. Wer schon Lego-Teile hat, kann diese ohne Probleme mitverwenden.

TEL: (0190) 499 340 22 · Stichwort „Robot"

5 x exklusive „South Park"-Kollektion von handy.de

Kenny & Co. aufs Handydisplay! Über 60 kultige „South Park"-Logos und aktuelle Klingeltöne enthält die 6. Edition der Pocket-Cards von handy.de (*www.handy.de*)

Fünf SCREENFUN-Fans können ein exklusives Paket gewinnen. Darin liegen jeweils ein Handy Nokia 3310 und eine D2-„Call Ya"-Prepaidkarte mit 25 Euro Startguthaben, ein „South Park"-T-Shirt und eine Kenny-Plüschfigur.

TEL: (0190) 499 340 23 · Stichwort „Kenny"

3 x Buch-Pakete „Star Wars Episode II"

Seite 114

Drei Leseratten gewinnen ein Paket mit dem Buch „The Art of Star Wars" (inklusive Drehbuch) und drei Sonderheften.

TEL: (0190) 499 340 24 · Stichwort „Buch"

4 x „PS2 Stealth Stand" von Vidis

Wer eine PS2 daheim hat, sollte mitmachen: Der stabile Konsolen-Standfuß bietet Multiplayer-Adapter für vier Spieler, vier Memory-Card-Slots, DVD-Fernbedienung (Receiver im Standfuß) und Fächer für DVDs, Spieleboxen und Fernbedienung.

TEL: (0190) 499 340 25 · Stichwort „PS2"

10 x Doppel-CD „BRAVO SUPERSHOW 2002"

Seite 112

Unter allen, die uns ihre Lieblings-Website zum Thema **Ferien** verraten, verlosen wir zehn Doppel-CDs „BRAVO SUPERSHOW 2002". Unter den insgesamt 40 Tracks sind topaktuelle Chartstürmer wie Britney Spears, Sarah Connor, Alicia Keys, Nickelback, O-Town, Die Toten Hosen, Natural, HIM, Sub7even, Freiwelt, Starplash, Sasha und natürlich die No Angels und Bro'sis.

Mailt an: *webcharts@screenfun.de* und gebt dabei bitte auch Eure vollständige Anschrift und Euer Alter an.

Einige der Chartbreaker auf den beiden CDs waren live bei der „BRAVO Supershow 2002" vor Ort: Westlife, DJ Bobo, Dante Thomas und Shakira, der Shooting-Star des Jahres.

Mehr über die „bauchtanzende" Sängerin Shakira und zahlreiche Insider-Geschichten von Euren Lieblingsstars stehen in der neusten „BRAVO 17". Einfach hin zum Kiosk – und schon seid Ihr mittendrin bei allem, was in der Musikszene abgeht.

BRAVO

Letzter Tag für Eure Mails: der 21.5.2002

1 x Jahres-Spiele-Abo mit 12 Spielen eigener Wahl von amazon.de

Seite 22

Unter allen, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, **verlost SCREENFUN zusammen mit Amazon ein Jahres-Spiele-Abo im Gesamtwert von 1200 Mark.** Dafür könnt Ihr jeden Monat ein Spiel Eurer Wahl (oben ein Beispiel-Abo) bei *www.amazon.de* bestellen.

Schickt eine **Postkarte** mit Euren fünf derzeitigen Lieblingsspielen und dem Stichwort **„Charts 5"** an:

BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Oder sendet eine E-Mail an *charts@screenfun.de*

Bitte gebt auch Euer Alter an! Einsendeschluss: 21.5.2002

Noch Wünsche für Dein gewonnenes Abo offen? Spick in die aktuelle Hitliste der meistverkauften oder am häufigsten vorbestellten Spiele auf *amazon.de* – hier gibt's etwas für jeden Geschmack!

amazon.de **Top 10**

1	Die Sims – Urlaub total (Add-On)	EA
	▲ jetzt vorbestellen!	
2	Jedi Knight 2	ACTIVISION
3	Anno 1503	EA
4	Heroes of Might & Magic 4	INFOGRAMES
	▲ jetzt vorbestellen!	
5	Die Sims – Hot Date (Add-On)	EA
6	Die Gilde	JOWOOD
7	Might and Magic 9	INFOGRAMES
	▲ jetzt vorbestellen!	
8	Tony Hawk's Pro Skater 3 (PC)	ACTIVISION
	▲ jetzt vorbestellen!	
9	Metal Gear Solid 2	KONAMI
10	Final Fantasy X	SONY
	▲ jetzt vorbestellen!	

Stand: 2.4.2002

Foto: Krupp/Nordiek

TEL = Aktions-Telefonnummer

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Von der MACHT geleitet.

Die Macht ist mit dir, wenn du in das Cockpit des neuen Jedi Starfighter kletterst. Er stammt aus *Star Wars*: Episode II. Du hast die Kontrolle über ein echtes Jedi-Raumschiff und kannst verschiedene Spielarten der Macht einsetzen, u.a. Blitze, Schilde, Reflexe und Schockwellen – das alles in mehr als 15 aufregenden Missionen. Du kannst sogar mit – oder gegen – deine Freunde im 2-Spieler-Modus spielen. Erlebe einzigartige Flug-Action – wie sie nur einem Jedi zuteil wird. Erlebe die Macht unter www.jedistarfighter.com

Official *Star Wars* Web Site
www.starwars.com

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. "PlayStation" und das "PS" Family-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®2

STAR WARS™

EPISCHE FIRST-PERSON-ACTION IM *STAR WARS*-UNIVERSUM

DIE LEGENDE VON JEDI KNIGHT™ LEBT WEITER!

JEDI KNIGHT™ II: JEDI OUTCAST™

Für PC CD-ROM

ACTIVISION®

RAVEN SOFTWARE

LUCAS Arts™

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM oder ® wie vermerkt. Das LucasArts-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Lucasfilm Ltd.
Entwickelt von Raven Software. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.